超任一族

第18期
$35

街機超血腥作品「龍爭虎鬥II」！
日本GAMEST街機大賞'93
超任金像獎'93頒獎傳真

特稿
著作權、著作牟!?
新作發售時間表
超級祕技大全
（DQ I・II，浪漫傳說2祕技特集號！）

超俄羅斯方塊2+Bombliss限定版
BASTARD！暗黑之破壞神
亂馬1/2超技亂舞篇
超級機械人大戰EX
FEDA正義之紋章
太空戰士F・F VI
早餐前的小貓們
南國少年巴布華
日本足球聯賽'94
04
賽車英雄RR
四狂神傳記II
SD高達GX
柏斯・賓尼兎
超級輸牌王
STG工場
男兒當入樽
純種馬王II
打比騎師
劍勇傳說
辟高足球
動畫拼圖
宇宙賽車

別冊附錄
①火炎之紋章 + ②勇者鬥惡龍I・II 戰略技術篇

DOUBLE FIGHTER 孖寶霸王

世家飛鷹+超任霸王功能二合一

超大容量可達32M(正式面世)

唯一可玩齊24M-32M遊戲之雙機種。更內置超級SAVE功能，隨時儲存遊戲更可作慢動作重播。

功能：

(1) 一機價錢，可玩雙機，功能最齊。
(2) 出廠時16M可擴充至32M。
(3) 玩齊16M以上遊戲(包括快打、餓狼、夢幻之星4集…等等)。
(4) 可隨時SAVE遊戲及慢動作功能，SAVE遊戲最多。
(5) 內置金手指功能，可改不死版及SAVE落碟。
(6) 內置超級解碼線路，可玩齊所有遊戲，玩遊戲最快。
(7) 可玩任何機種遊戲，方便換機用戶。
(8) 內置D. S. P線路，配上D. S. P咭可玩齊D. S. P遊戲。
(9) 內置FX解碼線路配上FX咭可玩FX遊戲。
(10) 接霸王CD-ROM可利用CD-ROM DOWN LOAD遊戲。
(11) 高速讀碟功能全港最快。
(12) 一年保用信心保證。

歡迎任何機種。只要RAM及碟機良好就可換機，單機、雙機都可換。價錢特平。數量有限，請盡快排期換機。

出口及維修部：華舍有限公司
九龍高登購物中心22號　TEL：3870223　FAX：3867980

製造商：台灣廣訊公司

分銷商：	新華電子公司	TEL: 7257268	香港集團	TEL: 7282879
	基利公司	TEL: 3617990	威龍公司	TEL: 3605087
	新大生電子公司	TEL: 7207378		

香港分銷商：供應站　西營盤第三街172A地下　TEL: 5493062

金裝超任

全新黃金配搭

超任主機行貨 十火牛 十金色手製

特價$1150

新発売

數量有限,欲購從速

批發：熊本城
地址：深水埗高登商場 1 樓59號
電話：7088889, 5688377
FAX：7286395, 8843139

遊戲的有關密碼去修改遊戲，無需按入遊戲編號，既簡易方便，又不會因遊編號混亂而用錯密碼引至死機。

● 可讀任何磁碟遊戲，更獨家可讀 MGD 13.5M 格式磁碟。

● 有 FORMAT 、 SAVE 、 COPY 、 RENAME、DELETE……等磁碟操作、方便實用。

● 獨有系統自我檢測功能，方便驗收及快速維修，保證質素。

● 訂製專用 IC， 玩 GAME 最穩定，保證玩 GAME 最齊。

次 LOAD 碟(玩同一遊戲)而避免磁碟機「提早玩完」。

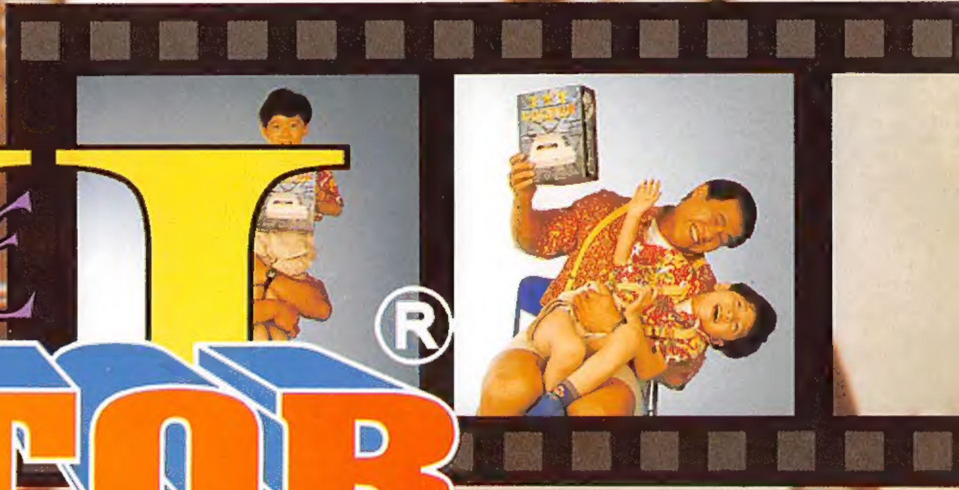
● 多 GAME 合一功能。根據你所選配的記憶容量，可以將一個或多個遊程式同時存入超任博士 3 中。以後一套遊戲機可以選 GAME 來玩，方便無比。

● 可輸入 7-14 位格式的 MGD 或金手指改 GAME 密碼；並可顯示遊戲程式資料內容，幫助你分析、搜尋、修改遊戲資料，令遊戲改為不死、無敵版，或可自創改 GAME 密碼，其樂無窮。

● 內置式多功能解碼器，適合多款遊戲，無需另購其它解碼器，經濟實用。

● 特設簡易操作模式及全功能菜單選項式，可自行設定。並有中文或英文提示(或英文加另一種文字提示)供選用或重新選定。

邦谷企業有限公司出品
香港總代理：麥高玩具有限公司
用户服務部：九龍深水埗福華街黃金地庫商場8號



GAME DOCTOR III SF ®

超任博士 III

〈獨家功能，傲視同群〉

● 全球唯一一部可以令你玩遊戲盒帶時獲得慢動作，無限復活(又稱逐格 SAVE)等特异功能。專利設計，仿冒必究(已取得美國、台灣等地註册專利)。

● 功能最強勁齊全的遊戲磁碟系統。獨家率先爲磁碟引入慢動作及無限復活功能；並可以將逐格 SAVE 資料寫入磁資，以便日後重玩此遊戲時從磁碟中取回資料，可以從 SAVE 之處開始玩下去，無需重頭再玩。

● UDR 無間斷記憶保存技術獨步天下，即使熄遊戲機後仍可保存所有遊戲程式及逐格 SAVE 等資料。令你可以不受限制，無須要一次過打爆機，而可以分幾次日子打 GAME ，利用逐格 SAVE 從上

其它功能，實用齊全

● 內置開機線路，免開機帶。

● 出廠 16M，可另購專用擴展卡自行加裝至 24M 或 32M。無需拆機開殼或送回代理店，方便靈活。

● 可準確 BACKUP 遊戲帶中資料到本產品記憶體中，方便作研究、修改。

● 直接 RUN 遊戲時有 NORMAL、SUPER 及 TRY MODE 三種模式以供選擇。

猛料大行動　　ＣＤ可稱雄

「超任博士３」直駁光碟!!

- 專用5吋光碟機連界面卡只需二千多元。
- 界面卡直接插上「超任博士３」，利用PRINTER CABLE直接連接 CD ROM (光碟)機，無需私人電腦PC。
- 一隻ＣＤ可儲存8M遊戲500多個。
- 界面卡一卡兩用，除直駁ＣＤ機外，也可用PRINTER CABLE接駁私人電腦PC。利用TSF.EXE專用軟體，將超任遊戲程式傳送至「超任博士３」，簡單快捷(8M遊戲約需14秒傳送完畢)。由此可充分發揮PC多樣、靈活儲存裝置的效用(硬碟、軟碟、光碟、磁帶等)。
- 插入界卡後，「超任博士３」自動硬體、軟體增強，無需行PREBOOT碟。只須照用〝LOAD GAME〞操作便可從PC或直接從ＣＤ機中讀取遊戲。

<< 聲明 >>

本產品專為方便開發、研究遊戲程式而設。使開發遊戲程式者利用私人電腦可寫式ＣＤ(CD-R)將遊戲程式記錄起來，再直駁至「超任博士３」中使用。

本公司提醒用户，切勿在未經有關版權人適當之許可而複製他人遊戲程式或數據，否則由此而可能引起之法律責任，概與本公司無關。

麥高玩具有限公司

九龍福華街黃金地庫商場8號　　電話 ： 7283703　　FAX ： 7088299

mgh™
智多星磁片系統

雙用MGH紀念版

ASIC POWER

為慶祝MGH推出一週年之紀念及銷售量長期雄踞雙用機同類型產品之冠。金星電腦有限公司特別推出 MGH之紀念版—— ASIC POWER。此紀念版特別引進最先進電子電腦科技，將現時 MGH多粒記憶體之資料容匯於一顆極精密的特定用途積體回路(APPLICATION SPECIFIC INTEGRATED CIRCUIT—— 簡稱ASIC)之內。使磁碟系統之資料運作及傳送更快、更穩定、且更省電。MGH 紀念版亦保留了現時 MGH的各種先進功能，半點無缺。同時還特別增加了一個自行擴展容量插槽，使用戶可自行將 MGH的容量提升。

如欲了解更多有關 MGH紀念版— ASIC POWER 的資料，可向金星公司及其它分銷商查詢！

雙用MGH紀念版—將會為大家帶來意想不到的驚喜！！

金星的標誌　產品的信譽

大優惠
16M　$1780
24M　$2090

出口及維修部：金星電腦(香港)有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪
SHOP NO. 38, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 146-152 FUK WAH ST., SHAMSHUIPO, KLN, H.K. TEL: 3614991 FAX: 3614987

總經銷及陳列室：

夢工場
高登商場18號鋪　TEL：7286220

新大生公司NEW TAI SANG CO.
高登商場51號鋪　TEL：7207378

兩個MGH不可缺少的好幫手！
您又怎能錯過呢！

MGH定於8月中推出RAM卡
24M

新貨再度上市！

功能包括：

(1) 可作即時SAVE功能，包括ACTION GAME及射擊遊戲達八成。
(2) 可將即時SAVE資料存於磁碟上，作永久保存。
(3) 慢動作(SLOW MOTION)功能，可更容易將遊戲完成及過關。

新產品！

MGH EXTENSION RAM CARD 將於8月中面世：

此卡集三大功能於一身：

1. 可即時將*MGH*容量提升至*24M*,保証可玩*TURBO SF* Ⅱ。
2. 備有開機線路。
3. 備有*SF FANTASY I/O* 功能。

詳細情形可向金星電腦有限公司及各大分銷商查詢。

功能包括：

*(1)*可玩新*PROTECT*之遊戲。
*(2)*附有最新開發之開機線路，保証絕不會令磁碟機系統有任何影響及*HOLD*機，運作穩定！

總代理及維修部：金星電腦(香港)有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪
SHOP NO. 64, GOLDEN SHOPPING CENTRE, 146-152 FUK WAH ST.,
SHAMSHUIPO, KLN, H.K. TEL : 3614991 FAX : 3614987

總經銷及陳列室：

新大生公司	夢工場
高登商場51號鋪	高登商場18號鋪
TEL : 7207378	TEL : 7286220

MT-2

經驗＋專業知識＋尖端科技＝MT-2
（永恆不變的方程式）

獨家使用最新設計邏輯式解碼系統 (LOGIC DECODE SYSTEM 一簡稱L.D.S)
——只需輸入軟件程式，便可玩所有PROTECT遊戲及毋需更換插腳。

DISK DRIVE
FOR
SFC/SNES

超卓功能包括：

1) 新穎圖象化功能畫面設計。
2) 內置金手指程式——可儲存四個不同遊戲之金手指密碼於磁碟系統內，毋需重新輸入；並附有自行檢查密碼功能。
3) 獨有可顯示中英文遊戲名稱。
4) 內置自動檢查系統功能。
5) 可即時顯示磁碟剩餘容量及FILE數目。
6) 內置即時SAVE功能。
7) 金手指及即時SAVE功能，均可用於遊戲盒帶資料內。
8) 熄機後，遊戲資料仍能保存於系統內，毋需再LOAD磁碟。
9) 內置開機線路。
10) 可使用磁碟軟件，作即時 UPGRADE及加入新增功能；並設有擴展插槽，方便加入新功能硬件。

其它功能及特點：

1) 可讀取所有磁碟遊戲。
2) 備有COPY、DELETE、FORMAT……等等，必需功能。
3) 可RUN IC CARD
4) 使用特別訂製之ASIC積體回路，運作更穩定及更省電。
5) 備有16M及24M可供選擇，並可擴展至32M。
6) 一年完善保用。

MT-2 —羣雄割據中的必然優勝者！

出口及維修部：金星電腦（香港）有限公司
九龍深水埗高登商場38號鋪　TEL: 3614991　FAX: 3614987

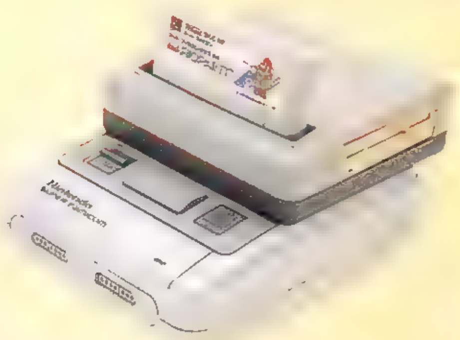
總經銷商：新大生　　夢工場
高登51號鋪　　高登18號鋪
TEL: 7207378　　TEL: 7286220

超霸
TURBO PRO 20
特別功能：
* 內置儲存GAME。
* 最大容量可擴展64 M。
* 即時SAVE。
* 慢動作。
* 正宗DRAM 20M，並非一般
ROM卡，將來不需換ROM
卡，可玩20M之餓狼傳說2。
* 熄機之後可保存遊戲。
20M可存5個GAME
逐格SAVE落碟。
* 不需多餘DOS，可玩STREET
FIGTHER II TURBO。
槽功能，可作廣展功能
不妨礙原本插槽功能，
例如D.S.P.卡及接駁電腦。
* 分體式腳插。
* 可SAVE金手指密碼，不需
每次輸入。
全自動讀碟功能，
無需控制
SUPERCOM
PARTNER
台灣分銷商：WHOLE YEAR INTERNATIONAL LTD.
台北市忠孝東路三段265號
加拿大分銷商：
加拿大分銷商：IDD COMPANY
2870 GRAND STREET VANCOUVER B.C
TEL:1604-2533025
強中之最強 霸中之至霸
總代理：HI-SPEED ELECTRONIC CO.
607BC WANG CHEONG FTY., EST
781 LAI CHI KOK RD., KOWLOON
TEL: 7259018,3860873
總經銷：GAME ROOM CO.
SHOp NO.5 & 38A G/F GOLDEN SHOPPING CENTRE,
FUK WAH ST., SHAM SHUI PO KOWLOON
TEL:3873749

專業阿波羅搖桿

APOLLO PRO JOYSTICK

具街機感受能適用多款機種



超任UFO SUPER DRIVE 特約分銷

本公司提供完善之售後維修及保養

• 快慢動作控制
• 品質佳壽命長

日本進口，永久保用

數百款百變卡及卡機原裝日本進口，批發特平

日本雙面彩色磁碟，2MB容量 歡迎出口，價錢特平！

1.44MF2HD
FORMATTED
2MB高質磁碟

磁碟總代理及阿波羅東南亞經銷商：

大生 NTSC

新大生公司 NEW TAI SANG CO.
SHOP NO.51 GOLDEN SHOPPING ARCADE CENTER SHAM SHUI PO, KOWLOON
TEL : 7207378
澳門特約經銷 ：星輝行 澳門新橋罷山街10號B地下 TEL:368048
EXPORT AGENCE : VASTLIGHT LTD / HONG KONG'S TRUE EXPORTING COMPANY.
(WRITE TO US IN ENGLISH,FRENCH OR CHINESE.) TEL : 6758751 FAX : 6757919

GAME HOUSE
經營：
超級任天堂
世嘉
NEO. GEO
P.CE
磁碟機系統
雜誌
遊戲盒帶
JOYSTICK
遊戲機配件

霸王 Q+ CD ROM 版

Q+版霸王 CD ROM

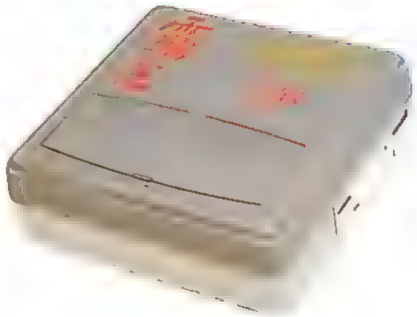
SUPER PRO. FIGHTER Q+

4800M BIT
600M BYTES
大容量
CD ROM
VERSION

可使用CD ROM玩遊戲，
每片CD可儲存4800M之遊戲，
一片CD可玩齊所有遊戲，
只有Q+霸王獨家開發成功。
(IBM用戶不用購CD ROM馬上
可執行CD片(只要購買一軟件))

特點：

(1) Q版霸王獨家開發成功CD ROM只要將CD ROM連接Q+霸王馬上可使用CD玩遊戲。或利用CD片執行本公司自行開發之遊戲，例如：PHOTO CD，可將個人相片或圖畫存入CD片內，經過霸王從畫面中顯示。CD片內之資料可作永久保存。
(2) CD ROM更可作為IBM之外置CD ROM用途。
(3) CD片之容量可多達4800M BIT即8M遊戲可放600個。
(4) 霸王內置隨時功能是全港之冠，BOMBER MAN，STAR WAR，快打Ⅱ集，其它機不能SAVE之遊戲，霸王都可執行。
(5) 配上DSP可執行所有DSP遊戲。
(6) 內置FX解碼，配上FX帶可執行FX遊戲。
(7) 內置特別解碼，玩GAME最多、最快(有些機種不能全部執行，例如亞拉丁、松鼠先生……等等，日後可能會更多。)
(8) 只需16M、24M便可執行所有遊戲，不需多加容量，但功能更強。
(9) 買16M送TURBO CARD可執行快打Ⅱ集，以後擴充24M更可退回TURBO CARD作現金H.K.100元使用。



霸王CD ROM外型圖
(12月底發售)

歡迎以任何機種交換Q+版霸王，更可選擇交換Q+版24M，只需數佰元。

出口及維修部：華舍有限公司
九龍高登購物中心22號 TEL：3870223 FAX：3867980
製造商：台灣廣訊公司
分銷商：新華電子公司 TEL：7257268 香港集團 TEL：7282879
基利公司 TEL：3617990 威龍公司 TEL：3605087
新大生電子公司 TEL：7207378
香港分銷商：供應站 西營盤第三街172A地下 TEL:5493062

[1993/SF#24/MX111501.OK]

DRAGON BOY

16M－價格似乎最平，但要加錢擴大容量或加介面才能玩「街頭霸王 TURBO 版」及「餓狼傳說 II」等 20 M 熱門遊戲。

24M－容量特大，可玩 24 M 以內遊戲，如能付出稍高價錢，實為最佳選擇。

20M 價格適中，只比 16 M 略高，但可玩齊現有及快將面世之 20 M 遊戲，並且容量可繼續擴展至 32 M 以上。

DRAGON BOY 超任遊戲磁碟機，功能強勁，將所有基本線路內置機中，如開機 I. C.，即時 SAVE 及回復（即無限復活），慢動作，儲存資料待日後過關，遊戲帶 BACKUP 到磁碟，金手指密碼，遊戲帶結構顯示，快速讀碟，基本磁碟操作，內置解碼，熄機後電池保存記憶，多 GAME 合一，簡易操作，全功能選單，可配 DSP，FX 帶等，全部齊備，集各家所長，所以不用加錢買配件。兼且設計新穎，獨家使用前置式按鈕 GAME，SAVE，RESET，增強操作效能，減少遊戲突然停頓機會。

NINTENDO® SUPER FAMICOM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

購買時請指明： DRAGON BOY 20M **超勁超值型**

本機選用100％日本名牌電腦用磁碟機，絕非劣質膠殼貨可比。

WORLDWIDE EXPORT:
MARKWAY ENTERPRISES LIMITED
TEL: (852) 751-1538
FAX: (852) 755-8866

代理：
EMS
深水埗福仁商場36號舖
TEL 708-2776

分銷：
龍本坡
深水埗高登商場59號
TEL 708-8889

New Invention !!

SOLAR GEAR™
Rechargeable Solar Power Pack

SOLAR POWER PACK
for GAME GEAR

FREE!
AC/DC ADAPTOR
CAR ADAPTOR

iMP

3 in 1
BATTERY CHARGER
STEREO
SOUND BOOSTER

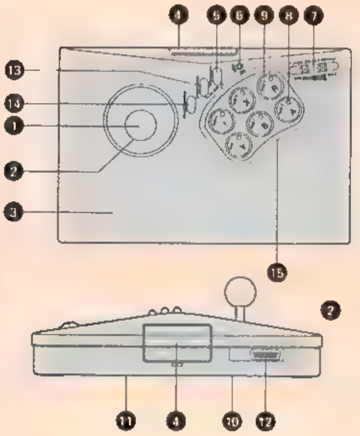
SYSTEM FEATURES:
- *Dual power rechargeable.*
- *High efficiency Crystal Solar Cells.*
- *Build in rechargeable batteries.*
- *Life of cycles 500 or more.*
- *Stereo Sound effects.*

RECHARGEABLE | STEREO SOUND | SOLAR POWER

EX-9800™ **Intelligent**™

FOR NINTENDO SNES, SFC,
SEGA MEGA DRIVE 16 BIT,
MEGA DRIVE 2

INTELLIGENT UNIVERSAL CONTROLLER
- High Speed 8 BIT Micro Processor
- Programmable Turbo/Auto Fire Functions
  Adjustable Turbo/Fire speed, 2 STEP Slow Motion
- A.I. for auto detect the type of Video Game Entertainment Systems
- Eight Directions Precision Movement
- Extension Slot for Cordless Remote System (NOT INCLUDE)
- Compatible with SNES, SFC, MEGA DRIVE 16 BIT, MEGA DRIVE 2



1. 8 Directions Precision Movement.
2. Heavy Duty Ball Type Handle.
3. Human Body Engineering Design. Operate in comfort for a long time.
4. 24 Pins Extension Slot for Remote Control Device.
5. Programming Key.
6. Power Indicator
7. Turbo Speed Control.
8. AUTO/TURBO Indicator.
9. Large and High Sensitive Buttons.
10. Battery Compartment.
11. "MODE" Slide Switch.
12. Data Connector.
13. START/RUN Key.
14. SELECT/MODE Key.
15. Keyboard.

iMP

• STREET FIGHTER II JOYSTICK •

MANUFACTURER:
QUALTECH FAR EAST LTD.
UNIT 3-4, 9/F., CHEONG FAT BUILDING,
266-268 CHEUNG SHA WAN ROAD,
KOWLOON, HONG KONG.
TEL: (852) 7083773 FAX: (852) 7083769

GAME GEAR is a registered trademark of SEGA
©Copy Right 1993, 1994. All Rights Reserved.

Super 1 Super 1 （超任專用）
超任小型控桿，質優款靚。

Fighter I Fighter I (MD & MDII)
小型控桿，操作靈活易用

Super 4 Super 4 （超任用）
超任手掣，具有獨立連射及小控桿。

Fighter II 6 Button Function
Fighter II (MD & MDII)
世嘉手掣具有獨立連射，六鍵擊功能。

世嘉中國象棋

世嘉中國象棋
世嘉遊戲中有史以來第一隻
破天荒中國象棋遊戲全部中文
演譯，特別好玩，挑戰您的智慧。

TREETRONIC LTD
[illegible]
TEL: 7230316 FAX: [illegible]

金裝組合，四色任擇

BATTLE COMMANDER格鬬戰士手掣

四色戰衣

六擊並排，格鬬手掣之皇牌。

全部採用獨立連射，連射速度驚人。

HOLD掣設計，勿須按掣，自動出彈，敵捷過人。

黃金

純銀

銀藍

紫金

原裝日本電子零件
品質優越可靠。

適用於超級任天堂上

T.P.C 產品系列，優質的牌子，成功的標誌。

總代理：熊本城
地址：深水埗高登商場59號舖
筲箕灣道407—409號筲箕灣中心2號舖
電話：7088889, 5688377
FAX：(852) 7286395, (852) 8843139

夢幻組合，T.V分插。

全新設計，天線（T.V）分插，可同時使用 2 至 3 部家庭遊戲機。

無論您只有一部遊戲機！

或二部！嘩！

或三部！OH！YES！

您將會需要一個完美的配搭。夢幻組合，T.V 分插。可同時幫您接駁上2 至3 部家庭遊戲機而勿須

去

移動

您的

重量級

大

電視機

T.P.C 產品系列，優質的牌子，成功的標誌。

總代理：熊本城
地址：深水埗高登商場59號
筲箕灣道407至409號筲箕灣中心2號舖
TEL：7088889, 5688377
FAX：(852) 7286395, (852) 8843139

Super
AUTO FIRE
SPEED
L
R
Y
X
B
A
OFF
Nintendo
SUPER Famicom
START
• 適用於原裝手掣、阿波羅或
任何一隻JOYSTICK上。
• 連射速度每秒36發。

熊本城 II

經銷或批發下列各種類型產品

各類型遊戲機

TOP FIGHTER	SUPER KID		PRO	SUPER POWER
無敵霸	快打小子			

各類型遊戲機A.V.線

RF線	超任A.V.線	S端子		MD AV線	等等。

各類型遊戲機火牛：

每一機種，每一牌子，英式，美式，歐式，110V，220V，應有盡有， 公司專車，專程送到。

（11M或12M） 零售：$4 **批發**：$ 特平！

最HIT最TOP超任雜誌：

超任一族

一切週邊產品：

有關或附屬遊戲機的各種產品。

地址：高登商場59號舖 TEL: 7088889 FAX: 8843139

頂級金牌超任A.V線

T.P.C產品系列

用最靚的金屬R.C.A插頭，

配上最佳的紫色Hi Fi線，

加上最好的牌子(T.P.C)

配製出全港獨一無二，

品質超卓的超任A.V線。

令您的超任顏色更加傳真，

音響更加清淅。

總代理：熊本城

深水埗高登商場59號舖

超任一族

The New Game

南國少年巴布華　劍勇傳說YAIBA
宇宙賽車ASTRO GO! GO!　柏斯・賓尼兔
SD高達GX　超俄羅斯方塊2+Bombliss限定版

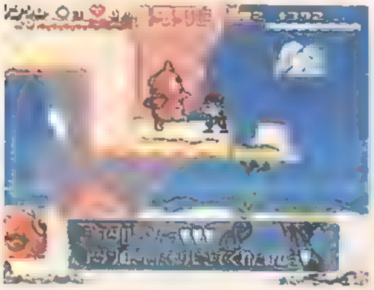
南國少年巴布華

SFC	ENIX	8800日元	3月25日發售	8 M	—	ACT

每一次都是被巴布華欺負的新太郎，以擅長的格鬥技來挑戰敵人！在旅程上遇到的，都是些古怪傢伙!!

穿越神奇而不自然的生物世界！

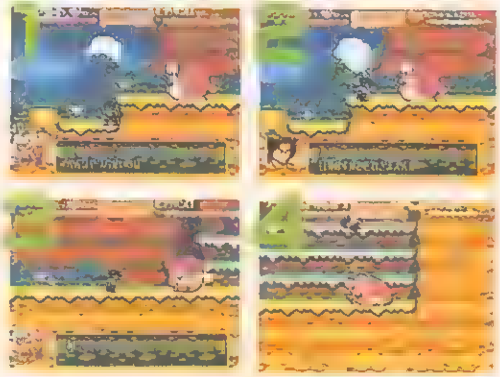
那個「南國少年巴布華」終於要成為遊戲了！在本來已經有的古怪生物外加上新的古怪生物，這已經令遊戲內出現一個難以想像的生物世界了。而且，創作全部古怪生物的更是原作者柴田亞美！在遊戲中成為了主角的新太郎，到底能否戰勝那壓倒性的古怪生物力量呢!?



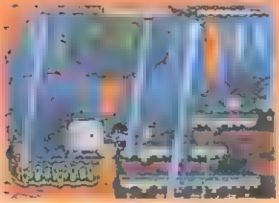
↑經常都是同一表情的丹野。即使你不是「巴布華」的擁躉，看上去也會覺得有趣。

↑被奇怪傢伙吃掉了的新太郎。但既然他是主角，相信是沒有空間被人吃掉的！

跟着新太郎的巨型蝸牛伊東。要把他打走嗎……!?



這遊戲中的版面，都是以一些原作中著名的勁敵名字為名的島嶼，各島上都充滿着和那勁敵相稱的景色和機關，當然，這些首腦更會在版面的最後登場了，以新太郎擅長的格鬥動作，將勁敵們的野心粉碎！如果沒有巴布華的妨礙，相信是會更順利的……。



↑推動粉紅色方塊從機關上走下，可完全的過版。

↑以跳躍來飛越高低差！但首先要確認了對面沒有敵人才可。

↑相當著名的招式。在後翻的同時踢出的一擊！

↑從上空衝下一踢。擊中的話會相當痛。

中首腦亦是多古怪的傢伙!!

要到達各版面首腦（勁敵）的所在地之前，必需先打倒多隻中首腦才可。這些傢伙在原作者柴田的獨特創意下，都是些非常古怪的對手。以下先來介紹在「多多利」島之中的3隻中首腦。

一中首腦之一。是一把有…的…傘。

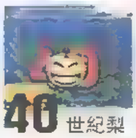
一中首腦之二。是一隻蟹形怪物。

有一看價值的傢伙!!

這就是在「多多利」島中最古怪的第2隻中首腦了！這傢伙是一隻梨子怪物，但卻會在被擊中的過程中逐漸變小。

一擊中「10世紀梨」便算幹掉了他。

80 世紀梨



40 世紀梨

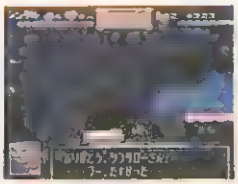
20 世紀梨

10 世紀梨

間中也有些有用的怪生物大集合!!

在這些古怪生物中，間中也會有幫助新太郎的傢伙出現。例如那伊東或丹野，是擁有讓新太郎乘上來移動的用途的。除此之外，也有些會把新太郎帶到下版的傢伙，或是幫過他們後會報恩的傢伙等，細心留意會發現有很多的。所以，不要因為他們外形古怪就討厭他們，也要聽聽他們的話才可。

一若是幫助了蚯蚓的史密斯先生的話……。



一似乎會得到甚麼厲害的報酬呢！

一青蛙涌坂會幹甚麼呢？

一原來是替你引路到下版!!

一雖然是有點不自然，但還是站在丹野之上吧！這樣即使在水上亦不怕了。站在伊東之上則能踏碎敵人！

SD高達GX

SFC | BANDAI | 9800日元 | 94年2月發售 | 8 M | B | SLG

把「機動戰士高達」的戰鬥完全再現！不論閣下是智慧型或動作型的人仕，同樣值得一玩的模擬＋動作戰鬥!!

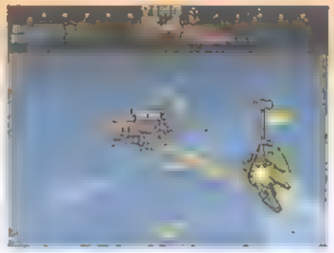
歡迎來到MS飛舞的戰場

模擬高達世界戰鬥而受好評的前作「SD高達X」經過強化後回來了。閣下會成為軍隊的指揮官指揮各種MS在戰場上奮戰。

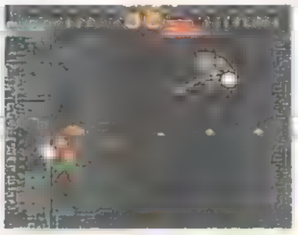
和前作相比，MS、船艦及地圖都有所增加，操作性亦提高了。另外亦加入了部隊放棄指令及間接攻擊等新規則，令戰鬥更多變化，興奮度當然會大增了！

特別是大將MS」的新規則，令戰鬥變得很驚險刺激。由於勝利條件改為「打倒敵人的大將MS」，即使劣勢的一方亦有反敗為勝的機會，戰術的層面更大了。

前作中高價而用途不大的強大MS，由於這種規則成為了物有所值的機體了。



↑GP03加上特別推進器後和「萊爾斯魯」的對決。



0083MS新登場

在今集中連OVA「機動戰士高達0083」的MS亦會登場。自護軍最後的巨大MA「萊爾斯魯」及裝備了核兵器的「GP02」亦可以使用了。

←聯邦軍試驗型MS「GP01Fb」。裝備了專用噴射器，機動力及得上大型MA。

→自護軍的巨大MA「華魯・華羅」。連離子砲亦可使用！

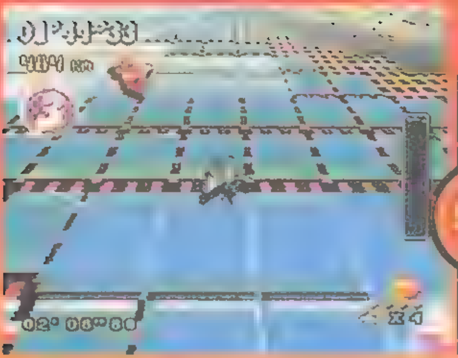
←裝備了核兵器的「GP02」。核彈頭火箭砲可用於間接攻擊，照計會成為MS部隊的重心。

也有試驗型MS

前作中看不到的試驗型MS（強人，老虎等）亦會登場。因此TV版中一切戰鬥場面亦可再現了。除此之外，亦準備了一系列原創MS（MSV），比前作更多姿多彩的戰鬥正等待着你！

迫力的3D對艦戰鬥

在前作中和MS戰相比普通得多的都市佔領，對艦戰鬥，都改為了新設計的3D動作戰鬥。由於和MS戰一樣可用畫面來了解戰鬥的經過。臨場感也是超群的，MS衝向戰艦攻擊是很令人興奮的設計。



宇宙賽車ASTRO GO! GO!

SFC	MELDAC	9800日元	2月18日發售	8 M	B

誰能得到宇宙中最快車手的寶座!?在惑星迪倫上現已集結了大量車手！好，宇宙中最大型的賽車要開始了!!

滿足全宇宙的速度迷!!

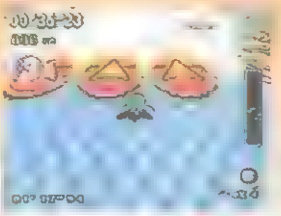
在夢幻式的映像，速度感，多種道具和機關下，進行的驚險刺激賽車遊戲「ASTRO GO！GO！」。閣下要從5名在預選中脱穎而出的車手中選出一人，為了得到光榮的金翼而向各種賽事挑戰。

在這場不講規則的比賽中，總之就是要把油門盡開的向前衝！那迫近彎角時的迫力，連續跳及高速飛躍的快感都希望能夠令大家滿足。

不知道會發生甚麼事！宇宙賽車是充滿危險的

↑若能利用和敵車的碰撞，可藉着反動力來加速。不過，也要注意因而造成的滑軚。

．▲字！是加速點呀。以超加速一口氣向前衝！▲的尖端表示了前衝的方向．



↑駛離賽道時會得到UFO的幫助。不過，這是會有所代價的。

參賽的駕駛員們

JET

乘坐在擁有萬能型性能的機器「藍鯊豚」上。在此項賽事中被喻為英雄人物。

LOVE

乘坐在擅長剎車及控制方面的機器「露拉比」上。是比賽中唯一的女車手。很適合初學者使用。

BULBRUNE

乘坐在超重量級的機器「骷髏魚」上，在重型的行走上壓倒其他對手。最高速度就拜托他吧!!

FLY・HIGH

乘坐在輕量而可隨機應變的「蝙蝠魚」之上。是一位完全和BULBRUNE相對的車手。

EO

乘坐着耐久力優秀，能以安定的速度前進的機器「怪魚2型」上，受到高度的評價。

3個大賽、然後是……

在這遊戲中，可選擇ASTRO格蘭披治和TIME・TRIAL 2種模式。ASTRO格蘭披治是普通的賽事、在2種級別中各有3項杯賽，每項杯賽有5場賽事。TIME・TRIAL中則可將閣下的記錄保留下來。

一對於純粹追求速度的人，可向TIME・TRIAL挑戰。成為最高名次時是會很開心的。

一格蘭披治分為了普通和強力的級別。完成了強力的級別後，可突入到謎之獎分級面中！

開擊!!

←在賽道上有各種機關要你面對。這可以利用開關掣令它出現或關閉。好，先打開這個開關來看看……。

←前方出現了溶岩池！掉下的話是會駛離賽道的。只有好好閃避或關上開關才能逃出生天。

走完了5場比賽，得到優勝後，會有華麗的頒獎台等着你。誰會是明日的英雄呢!?

←由於是宇宙最大規模的賽車，各種效果都非常華麗。要到那一天才能親手奪得獎杯呢！

劍勇傳說YAIBA

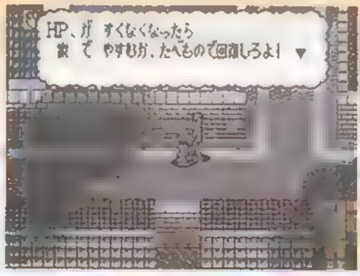
SFC	BANPRESTO	9800日元	94年2月發售	8 M	B

在動畫和漫畫中越來越多人知的「劍勇傳說YAIBA」，會在超任中登場。是個刺激的動作RPG。

刃與雷的緊張刺激動作RPG!!

少年劍士YAIBA（刃），為了打倒他畢生的宿敵鬼丸，在各種地方旅行的遊戲「劍勇傳說YAIBA」。自己使用的是YAIBA，但亦可與好友雷作2人同時玩。而且，由於可在累積戰鬥下升級，可不用勉強來戰鬥。另外，很多時候都會加插迫力的特寫場面，演出效果亦很優秀！而且，遊戲是會以現實方式進行的。當時間經過時，會有日夜、下雨或陰天等天氣變化。敵人的強弱亦會因而改變。總之這就是一個集合了各種要素的有趣A・RPG。

↑在2人同玩時，1P是YAIBA，2P是雷。



↑和各種人會話以取得情報。

風神、雷神之劍現在再次…

在很久之前出現，擁有強大力量的2把魔劍。傳說中，風神之劍只要一揮動便會出現旋風，雷神之劍則會降下雷電。

跟着到了現代。由於一點小事而被風神吸收，化為了鬼的鬼丸。以及以堅強的心得到雷神之力的YAIBA。2人的宿命之戰開始了。

↑到底YAIBA和鬼丸之戰的結果會是……。

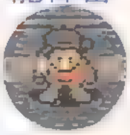
登場人物是他們!!

這遊戲中有着原著中的人物一個接一個出現。不單只是YAIBA、雷、鬼丸，連清香小姐也會登場。除此之外，也有天草四郎時定及宮本武藏等漫畫及動畫中活躍的人物。

YAIBA

↑這遊戲的主角。必需要把雷神之劍取到手才可。

龍神雷



↑YAIBA的好拍檔是這位龍神雷。

清香

↑會給與各種忠告，很可靠的女孩子。

鬼丸

↑打倒他是最後目的，擁有着風神之劍。

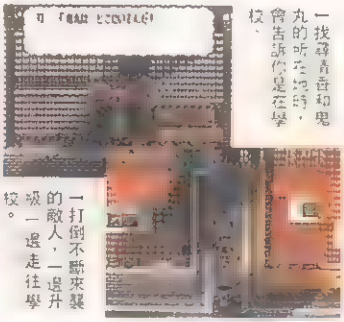
也有這種場面

介紹初期戰鬥!!

以下我們會來介紹一下遊戲開始後的初段戰鬥。YAIBA的冒險終於開始了。

1

YAIBA是從寄住的劍十郎的家開始遊戲的。



↑找尋青香和鬼丸的所在地時，會告訴你是在學校。

↑打倒不斷來襲的敵人，一邊升級，一邊走往學校。

2 與鬼丸對決!!

到達學校時，鬼丸亦出現了。血氣方剛的2人，雖然馬上開始了大亂鬥……。

↑鬼丸的情況似乎有點古怪。

3

↑為了粉碎鬼丸的風神之劍，必需要在天狗岳取得雷神之劍才可。

SFC　ACT

SUNSOFT	價格未定	94年3月發售	12M	—

在動畫中大受歡迎的那柏斯・賓尼兔成為了動作遊戲在超任和各位見面。愉快的動作正好令大家輕鬆一下。

在全世界都大受歡迎的柏斯・賓尼在SFC大活躍！遊戲是個卷軸型動作作品，賓尼要一邊打倒各種敵人一邊前進。飛跳或踢腳的愉快動作就有如動畫一樣。首先大家先來看看賓尼的動作吧！

←由於主角是隻兔子，所以跳躍力是很驚人的。

←賓尼會投出各種東西，對付敵人。

老子就是柏斯・賓尼了。

←他就是大家熟悉的主角柏斯・賓尼。非常喜歡吃紅蘿蔔

←全力的向上一踢，任何敵人亦抵擋不了。

在動畫中受人熟悉的各種人物亦會相繼登場。雖然每隻敵人都是狙擊賓尼的傢伙，但都不會令人覺得反感，都是些非常可愛的人物。

←從樹上投出果實的小松鼠。

↓靜靜的接近，突然一拳的打過來。

←不斷放箭的印弟安壞人。

↑不斷投出西餅來打倒敵人。

←當賓尼在休息時，敵人仍會毫不留情地攻擊。

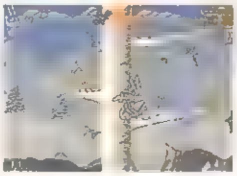
STAGE 1 WINTER

首先是介紹最初的版面。這是一個有銀色背景的美麗雪地版面。西餅、炸藥、骨……各種道具遍佈在版面中，在前進的同時要取得它們。

↑取得紅蘿蔔可回復體力。

↑放下了骨的話會有狗走近。

←塞著槍嘴後，敵人燒成焦黑了。



←在樹木之上仍是動作輕巧。

STAGE 2 OLD WEST

畫面一轉，來到了一個西部劇的版面。在這裏會有槍手及印弟安人登場。跟着的8個版面也是非常有趣的。

↑槍手會砰砰的在開槍。

←被擊中時會向後彈開。

↑在敵人四方八面的襲擊下，賓尼亦有點慌張了。

←在最後遇上了身型巨大的槍手！

■ENIX■預定94年2月26日發售■9800日元■電池記憶■對應分線器

為了成為大富翁而展開旅程

12M

TAB

大公開！人生高峯物語2的新地圖

這個作為紅白機版「人生高峯物語」續篇來推出的遊戲，是個將前作的畫面，事件等各方面都大幅強化了的新作。

遊戲的進行方法，是擲出骰子前進，停在商店格或休息格等各種方格上，處理那一格上發生的事件。看上去，會發覺是和大富翁MONOPOLY很相似的。大家都能同時讓多人一起玩。

遊戲的目的，是要比其他玩者早一點儲得目標金額的錢。因此，玩者要把商店買賣、投資、或是作股票的交易等各種事情。

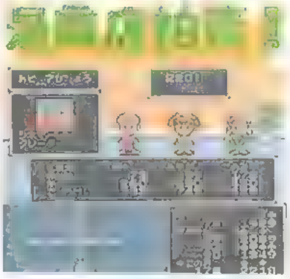
是夢幻世界DREAM WORLD！

↑→玩者要擲骰來前進。因停下的方格不同，會發生各式各樣的事件。

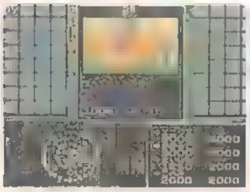
強化起來的大量事件

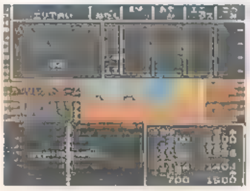
相信不用比較亦已經可以肯定，超任版的畫面是有大幅強化的。特別是商店的畫面，更會在擴建之餘有10階段的變化。

另外，還有機會咭的強化，霸主的登場，空地系統的追加等，又有趣又搞笑的事件增加了不少。

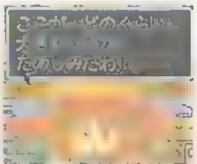


↑想出售手上的商店時，……拍賣的方式。

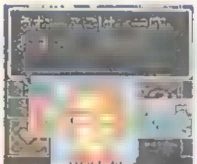




看看充滿個性的反應！

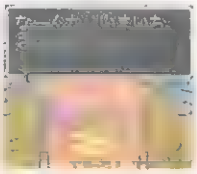


綾香：有時很孩子氣，有時又會很老成，難以捉摸的人。

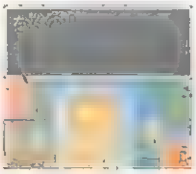


浩文：從他的說話中也可也知道他是一個很踏實的人。

和美：打扮得很新潮，看狀況而決定強弱的人物。

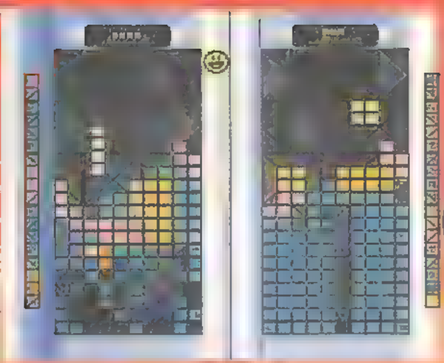


麻優：從她的說話所見，說不定會是一位橫濱出身的人物。



征治：看來是很強的人，相信會採用強攻法吧。

信二：雖然看起來和綾香差不多，但對白更老成。



超俄羅斯方塊2+Bombliss限定版

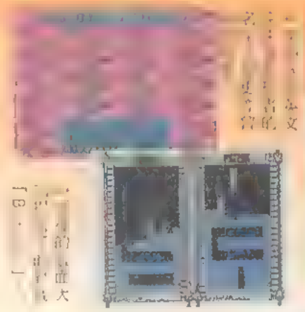
SFC

BPS	8500日元	1月21日發售	8 M	B

落下式鬥智作品的元祖「俄羅斯方塊」，加上有一擊爆破感覺的「Bombliss」登陸SFC！

一次過有5種樂趣的超值俄羅斯方塊!!

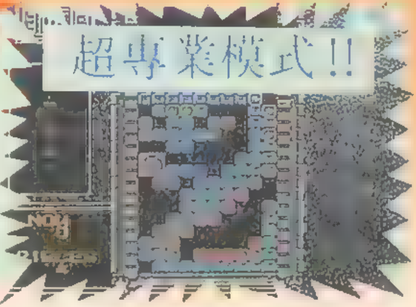
「俄羅斯方塊」的最新作，是在'92年12月發售而大受歡迎的前作的強化版。雖然玩的遊戲和前作是完全相同的，但比賽模式的障礙方塊的位置已完全重新設計，而鬥智模式的難易度亦提高了，仍然是十分吸引的。而且，在對戰「Bombliss」中可玩的版面會是前作6倍的30版。雖說是限定版，但玩碟版的話就不成問題了。



注目!!

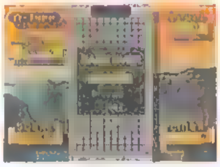
超專業模式!!

→「鬥智模式」的LV10，都是以動物的樣子來製作問題的。開發者因畫面的美麗設計而向大家建議。至於這個則是一條龍的版面。



可選擇的遊戲是3+2的5種

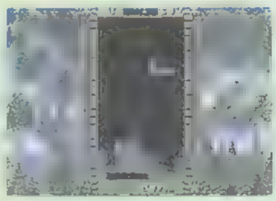
在這遊戲中可玩到的遊戲模式共有5種。若包括對戰在內便有6種，所以是很厲害的。以下我們會一口氣介紹對戰以外的5種模式！而且，美麗的畫面也是值得注意的!!



Bombliss

比賽模式

把4個爆彈方塊組合成正方形製成大爆彈，以一口氣將方塊消去來過版的遊戲。比起堆積方塊或並列方塊，製作巨大爆彈會更重要。所以，即使是不擅長降下型遊戲的人亦玩得來。



鬥智模式

以有限數目及形狀的方塊，將畫面上堆積了的方塊全部消去的動腦筋遊戲。難度分為LV1～14，各LV都準備了10個問題。閣下要花多少時間才能解決全部140個問題呢？

俄羅斯方塊

A.TYPE

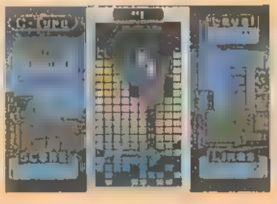
將落下的各種形狀方塊好好組合，當橫列連成一線時可令它消失，是最普通的俄羅斯方塊。可從0～20的等級中自由選擇來玩（這和B及C.TYPE相同）。初學者當然是玩這個了！

B.TYPE

以多個妨礙方塊在下方堆積的狀態來開始的俄羅斯方塊。當等級提高時，這妨礙方塊會越來越厚，當到了LV20時，除了方塊下降速度加快外，畫面更有70%以上是妨礙方塊。適合中級玩者。

C.TYPE

妨礙方塊會隨着時間從下方上升的俄羅斯方塊。若玩得慢吞吞的話，玩面便會馬上被妨礙方塊填滿，是個很危險的遊戲。能在這裏消去4段的人是非常厲害的。適合對俄羅斯方塊有自信的人。



薛高足球

SFC	EA VICTOR	9800日元	2月25日發售	8 M	—

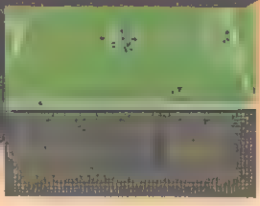
巴西足球界的巨星，現時成為了日本鹿島隊中心人物的薛高，為大家製作了這個足球遊戲！

由世界巨星製作的足球遊戲是這樣的！

由名足球選手薛高完全監修了的厲害足球遊戲，是這個「薛高足球」。至於為何說是厲害呢，就是因為佔去了畫面下半部份的「雷達畫面」很出色!!在這裏會把圖版整體的情況以現實方式時間來表示，只要在這裏向選手作出簡單的指示，便能做到「同時令2位以上的選手行動」！

—畫面分為了上方的球場畫面和下方的雷達畫面。

薛高對大家說的話



在「薛高足球」的發表會中，薛高本人曾經說過這樣的話……

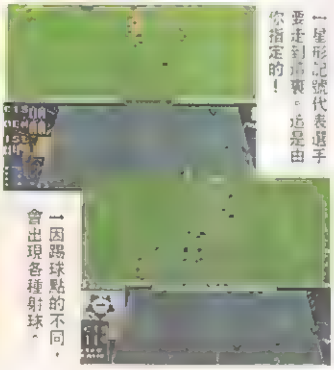
「我和3名兒子都很喜歡遊戲機。特別是兒子們，幾乎把世界上的足球遊戲都玩齊了，兒子們的意見亦參考了不少」……3名兒子的打機經驗加上薛高的足球經驗，創造了「雷達畫面」如此有個性的意念！

—在射十二碼時，雷達畫面會變成瞄準的視點。瞄準了便可踢過去！

—射入了！射入的選手會先扮嘢一番。

以戰略和行動向對手的龍門進攻！

在這遊戲中，即使被敵人奪去了球，自己人也會自動去把球奪回，至於持球的選手，則會自行閃避着敵人前進。從這裏把需要的選手行動，定下傳球或射球的戰略。至於實行這一步的正是閣下的任務！



—星形記號代表選手要走到這裏。這是由你指定的！

—因踢球點的不同，會出現各種射球。

定下戰略

球場畫面。會跟着球場的一部份表示。在這裏可作撞人或傳球之類隨機應變的指示。

雷達畫面。會跟着整個球場的情況表示。由於可看到球場畫面看不見的選手，可指示較大規模的戰略。

玩者可在任何一個畫面中進行指示。雖然單靠任何一方亦能玩得到，但同時活用將會令遊戲更迫真，更激烈！

打比大賽馬II

在玩「打比大賽馬II」的時候，最值得注意的是馬的名字。大家很自然會為自己的馬改一個超有型的名字吧。

超級任天堂	模擬遊戲SLG	電池記憶
	ASCII　預定2月18日發售　12800日元　12M	

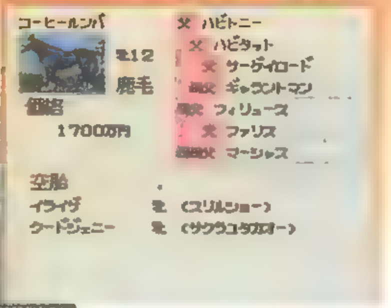
「打比大賽馬II」太好玩了！

在讀者之中，相信有不少是學生，對於你們來說，賭馬當然是不值得提倡的事，但如果將賽馬當成是一種學問來研究，那又另當別論了。今次我們就會來介紹一個賽馬模擬遊戲「打比大賽馬II」了。

對於日本的賽馬迷來說、「打比大賽馬」系列是一個必定、絕對、即使把老婆拿去典當也要玩（誇張了一點…）的作品。這遊戲自從第1作推出以來已經3年了。果然電視遊戲是日新月異的。在畫面，系統方面也是無話可說的！！能在有生之年玩到這種作品真是太感激了。總之，「打比大賽馬II」就是很厲害！

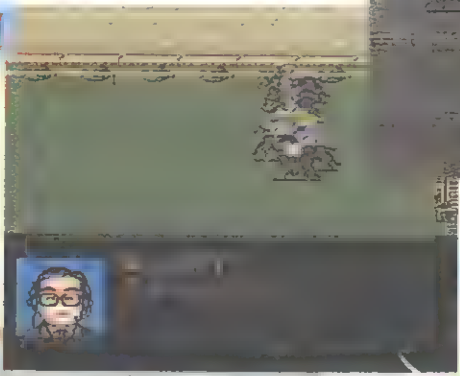
這個是!!

←即使是同一父母誕下的小馬也好，亦絕不會是相同的小馬。這令到繁殖小馬時的樂趣更大。



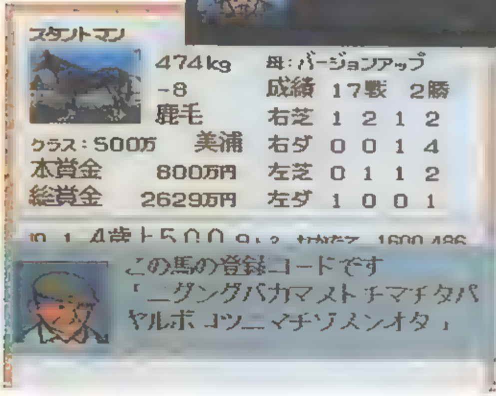
那個是!!

←平常也有不少賽馬遊戲會有真正的賽馬場面的。不過這遊戲的賽馬場面是力求真實的。總之先看看這照片吧……這個真是厲害，很滿足呢。



那個也是!!

←這遊戲中最易看出玩者手段高底的是調教馬匹的方法。最重要是留意馬的個性，再設計適合該馬匹的訓練方式。



還有這個!!

←亦有很多令遊戲更有趣的機能，在這公開杯賽中可讓自己的馬和其他人的馬較量一下。

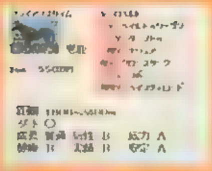
全部都很厲害!! 唯一!! 太好了!!

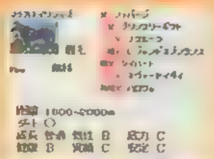
是在日本GI中曾7度勝出的"皇帝"新寶杜夫產下的馬。自從初次以來已是不斷取勝，在皐月賞也從大外檔輕易取勝。以5戰5勝的姿態迎接打比賽也是大外檔。不過並沒有被其他馬壓迫而勝出。雖被人期望能像他父親一樣稱霸三項錦標，卻因為受傷而未能達成夢想。

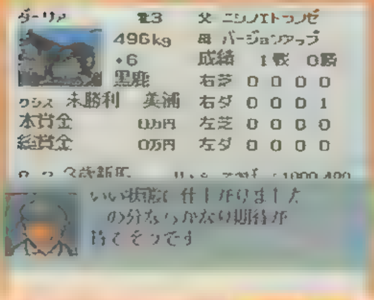
↑騎師是安田隆行。由於和東海帝王的拍檔而一舉成名。

生產

在紅白機版的「打比大賽馬」，以及「全國版」中最令人不滿的，是不能讓牝馬傳宗接代。不過在「II」代中除了可以這樣之外，更能讓牝馬在引退後回到自己的牧場當繁殖牝馬。除此之外亦增加了新的配種牡馬，而繁殖牝馬及2歲馬購入時會進行拍賣。







也會有拍賣進行

調教

調教基本上是要看馬的個性來進行。但是，前作中調教的種類就只有草地和砂地的2種類。雖然想在馬匹大勇時才選牠出賽，但這種變化實在是太少了。於是在「II」代中調教的種類一口氣增至5種。也有斜路或木碎地等與實際賽馬相同的部份。

草地

在草地的賽道上訓練奔走力。雖能提高速度但對腳的負擔亦很大，不適宜用太多。不過，速度是賽馬中最需要的能力——唔。

砂地

在砂地中訓練走力。相信會是最經常使用的訓練。對腳的負擔沒有草地那麼大，體力亦能稍為提高。想奪標時可進行這個。

木碎地

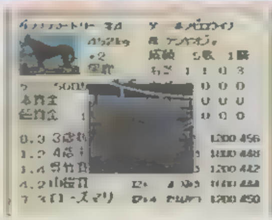
在鋪滿細木碎的賽道上訓練走力。效果雖和砂地相同，但對腳的負擔會比砂地的訓練更小。要注意用太多時會很難消除比賽後的疲勞。

斜路

在斜路上作走力的訓練。對腳部幾乎不會做成負擔，而且亦能提高速度。但要意用太多時會很易在比賽中受傷的。

泳池

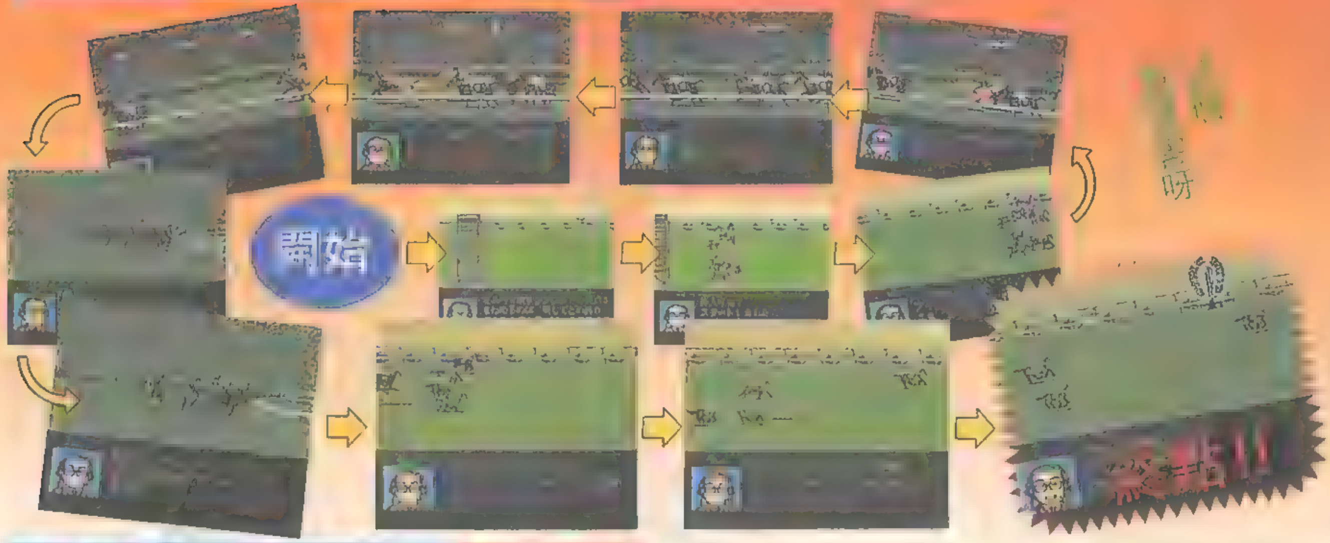
雖然亦能多少提高體力，但主要是為了減輕體重而進行的。由於對腳部完全不會帶來負擔，所以對腳部較弱的馬想減輕體重時是寶貴的。不過，真正的馬匹中是有一些不擅長游泳的，而且更有些溺死了的馬（真的），但這遊戲中的馬匹們由於全部都擅長游水，大家是可以安心的。



“栗毛之超特急”美安波旁自從衝擊的初戰以來，在GI及朝日杯都輕易地得到了3連勝。雖被傳不擅長途，但在休養後於賽事中由頭帶到尾以7個馬位大勝。及後更勇奪皐月賞、打比賽，成為無敗的雙料冠軍。

比賽

除了「知己知彼，百戰百勝」是一個名句外，「百聞不如一見」亦同樣出名，所以請大家看看以下的照片吧。相信大家已經知道從開始到終點都是充滿迫力的場面了。特別是在最後一次轉彎中看到自己的馬追前時，肯定會興奮得大叫的。

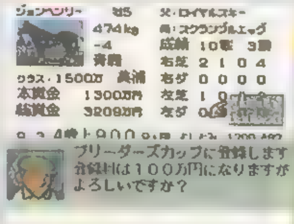


其它

生產→調教→比賽→生產→調教→比賽……重覆進行下，雖然已經不會玩厭了，但總希望會有甚麼刺激一點的東西。當各位有這種想法時，便正好可以用公開杯賽來用自己的馬去和朋友的馬較量一下。另外還有錄影機能也是很好的!!

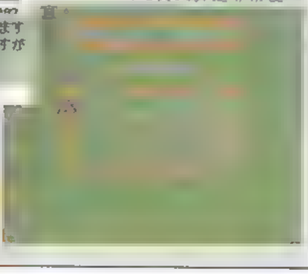
公開杯賽

在美國有一種稱為公開杯賽BREEDERS CUP的賽事進行。這比賽相信是根據這個來製作的。首先要支付100萬日元來進行登記。這時由於會表示登記密碼，不要忘了抄下才可。好，這樣便完成準備了。跟着只要集合5隻以上支付了登記費的馬便可進行公開杯賽了。比賽種類比最初公佈時再增一種，達到有一共4種。雖然在這比賽中取勝亦不會得到獎金，但可以得到獎金以上的東西。這就是"名譽"了。



登記

←雖然100萬日元是有點肉痛，但可以玩這比賽又算是非常便宜。

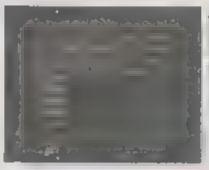


→有4種不同路程及場地的賽事。目標是稱霸全部比賽！

戰鬥吧!!

錄影機能

當你估計這個會成為世紀之一戰時，建議大家用這機能來錄影下來。因為記錄了的賽事，可在喜歡的時候隨時欣賞。



←全部共可錄影10場比賽。有TURBOFILE的……

紀錄時間

自己的愛馬獲勝是值得開心的事。而且，若那個是創記錄的時間就更開心了。甚麼!!這「II」代中可以將那時間記錄下來。嘩—!!

←記錄了全部馬場的……

[illegible]

日本騎師柴田政人曾說過「可在打比賽勝出的話即使不做騎師亦可」。對勝出過多個大賽的他來説，打比賽是特別的比賽。勝利之票就給了這樣的他在打比賽中得勝的禮物。對他來說，這匹馬的確就是一張"勝利之票"。

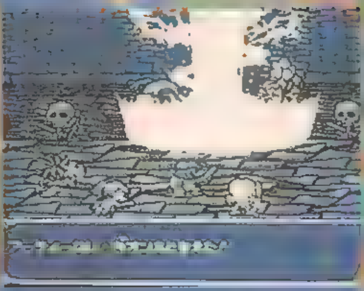
Estpolis 四狂神傳記II

受歡迎的遊戲推出續篇，已經是「理所當然」的事情了。雖然前作並未有詳細報導，但今次我們會為大家介紹一下這「四狂神傳記」的續篇。

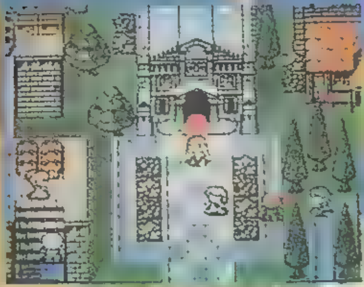
16M + 64KRAM
電池記憶
角色扮演RPG

發售日未定　TAITO　價格未定

迫真的戰鬥



冒險的開始

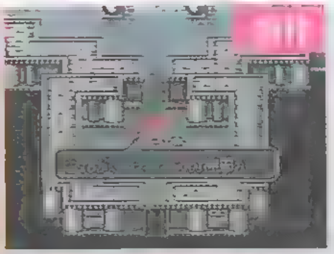


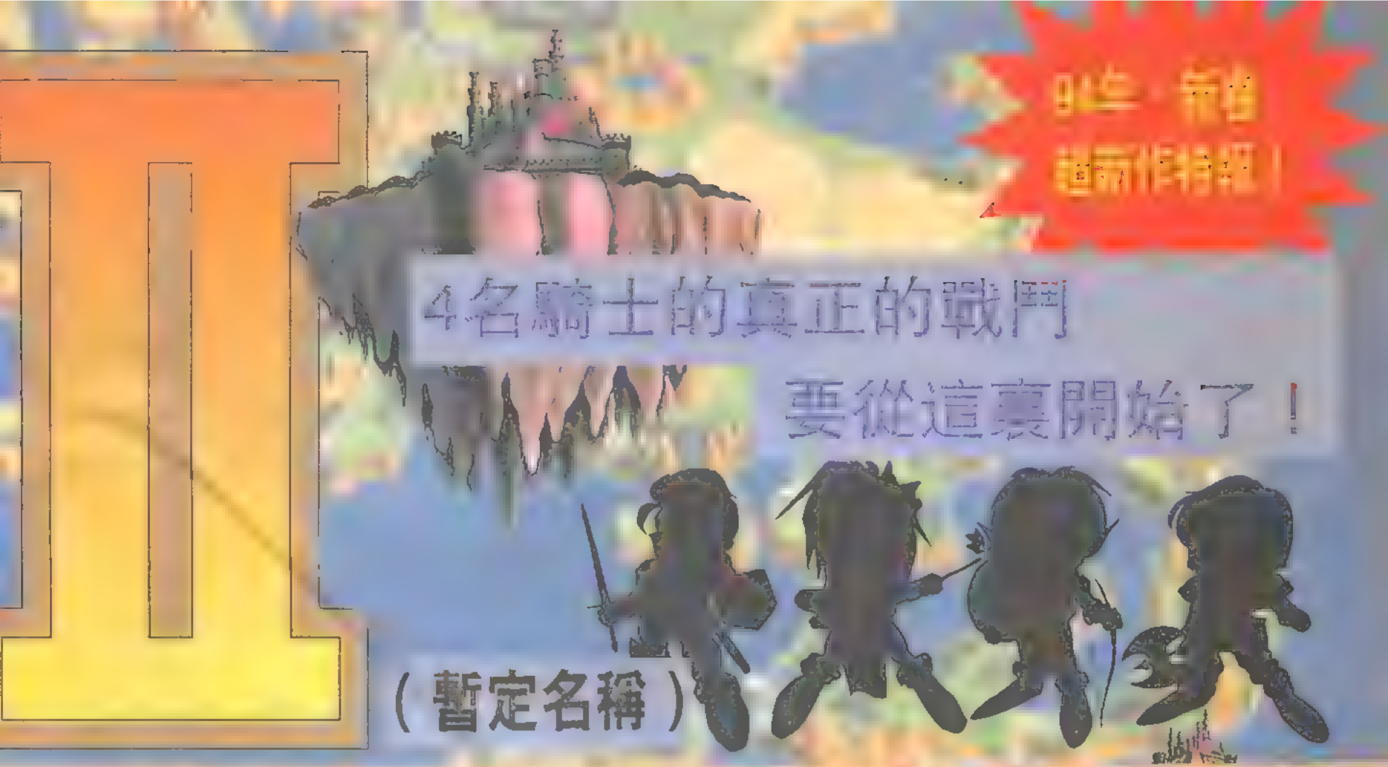
這也是全新的「II」的最新特報

這個是送給所有超任一族讀者的超新作賀年緊急情報「四狂神傳記II ESTPOLIS II」！在這遊戲的世界中，大致上是有3個時代的。前作是正中央的時代，而今次的故事，則會以前作序幕中出現的「虛空島戰役」更早期的時代為中心。冒險的重心，會是和四狂神作激烈的最後決戰的4名騎士「馬奇斯」、「西娜」、「阿佳」、「艾迪」。這4人為何而戰，以及馬奇斯與西娜的相識等前作的謎團，都可在今集中解開。

一切是從

在前作「四狂神傳記」中，一開始遊戲後會突然展開與最後首腦四狂神之戰。而且，作戰的4人更是現在決定會成為「II」代主角的馬奇斯、西娜、阿佳及艾迪。在序幕中已經看過他們的雄姿了。另外，當時戰鬥的舞台，也是決定了會在「II」代登場的「虛空島」。





4名騎士的真正的戰鬥要從這裏開始了！

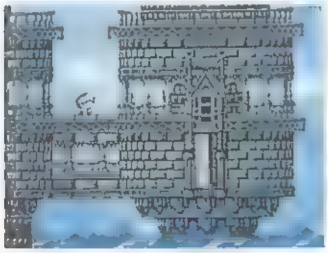
II（暫定名稱）

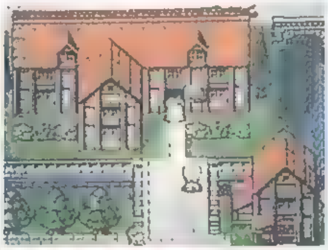
更精心製作的畫面

比前作使用了雙倍容量來推出的「II」，不論在畫面、系統、故事等各方面都是大幅強化了的。其中最能吸引着玩者的是畫面。請各位先來看看右方「虛空島」的迪奧斯神殿的照片。對於神殿地板的反映，相信會令大家吃一驚。另外，在戰鬥中施用魔法的畫面也是超華麗的。

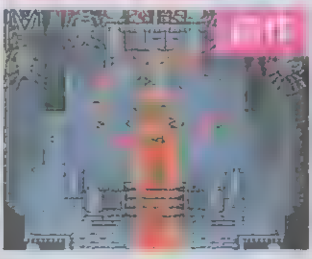
虛空島之神殿也會登場!?

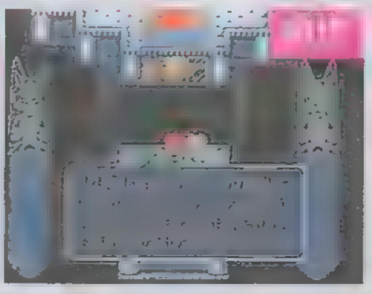
↓在塔的外圍移動中的馬奇斯。





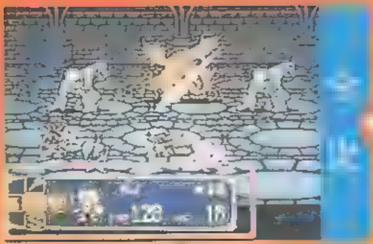
決戰！



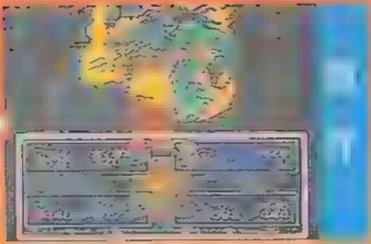


經過了99年的歲月……

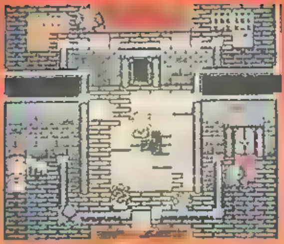
戰鬥系統有了重大的變化



↑「II」代中會一人一人順序表示。



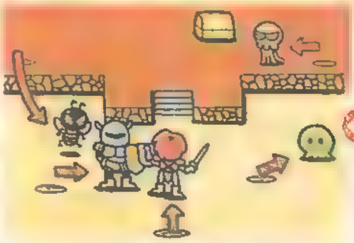
↑4人的指令會一起表示。



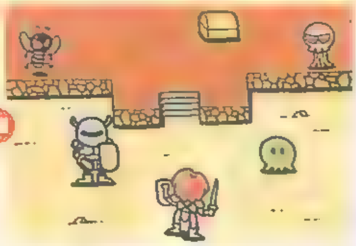
↑人物只有一人登場：

雖然故事亦受人注意，但最關心的還是戰鬥。「II」代的最大魅力，是導入了「逐格移動系統STEP・MOVE・SYSTEM」的戰鬥場面。這系統的戰鬥，會如動作RPG般，一開始已有敵人出現了。不過，這系統的特徵是敵怪物不會隨便亂動的。若玩者移動一步，則敵人也會走一步。跟着，若和敵人接觸的話便會變更為戰鬥場面。如果行動前不考慮清楚便會被敵人包圍，導致要不斷戰鬥才可。與敵人的激烈戰鬥，則和前作一樣是採用指令輸入式。

↓被敵人包圍是很麻煩的

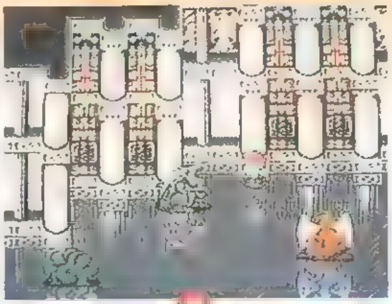


↑即使玩者走來走去時敵人也會移動。

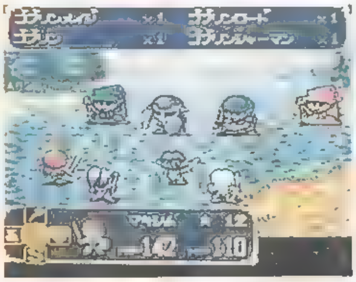


↑敵人與寶箱等會這樣的出現。

和敵人接觸後



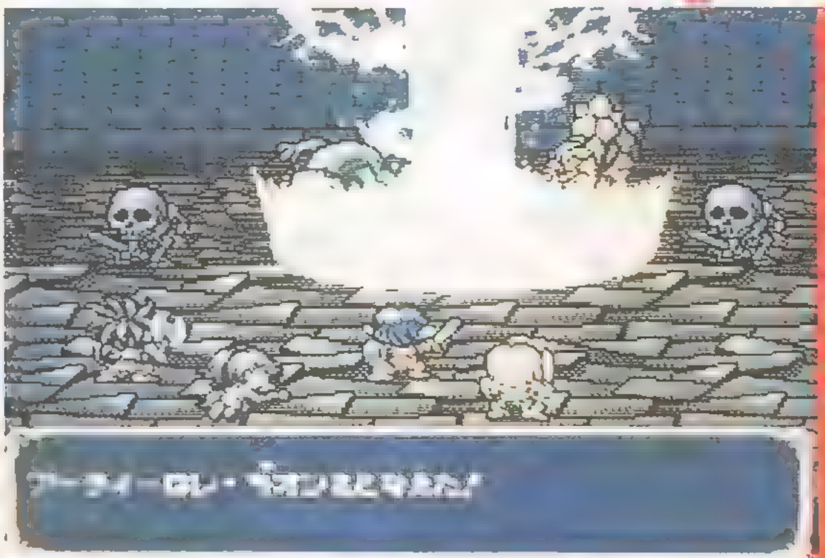
↓與敵人接觸會即時展開戰鬥。



←敵方的怪物名字也會表示出來。

↓是擊中了敵人的瞬間。

會突入到戰鬥之中！

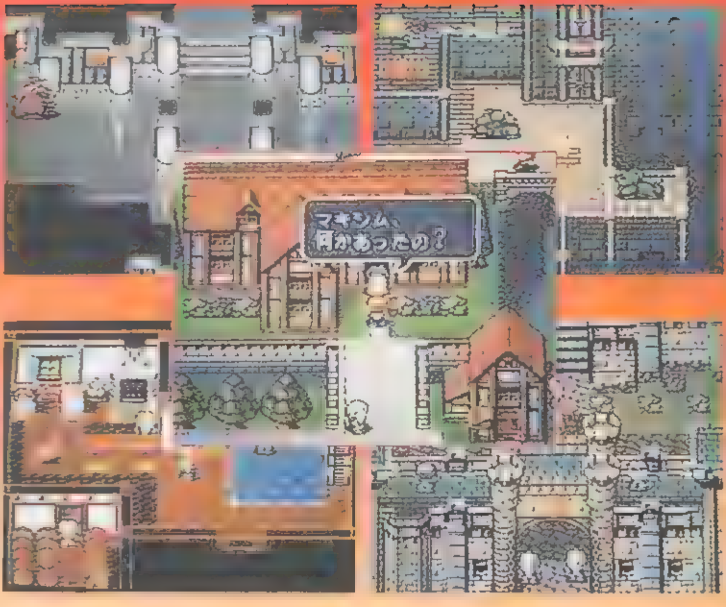


↑前作中的超級魔法似乎在99年前亦一樣有。華麗的效果真厲害！

作RPG＋α就是「Ⅱ」代！

新系統「逐格移動系統STEP・MOVE・SYSTEM」，是種將一向的RPG加入動作RPG要素的產品。總而言之，是在移動及人物的動作上用動作RPG的系統，戰鬥場面等則會採用RPG的系統。有關戰鬥方面，由於在前一頁亦略有提到，所以在此亦省略不提了。在這系統中，可做到斬、跳或投等多姿多采的人物動作。解除迷宮內複雜機關的動作RPG式行動亦可做到了。例如是用劍斬開眼前的草，跳躍越過有點狹窄的河溝，或是推動石塊或牆壁。除此之外，亦有用大槌破壞牆壁，用繩索攀登牆壁等利用了道具的動作場面。

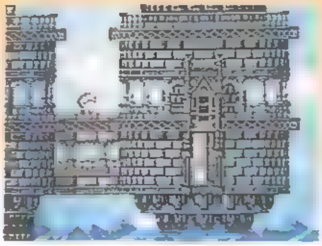
跟着另一點值得高興的是能專注於這些動作中。即使敵人出現了也好，因為只要自己不動敵人便不會動、不用玩得「趕頭趕命」…



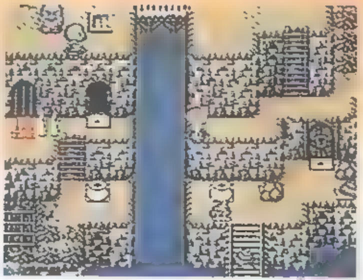
一這裏到底會是甚麼地方呢

一收集情報是基本中的基本

一這是那個國家的王城呢？



↑也可在這種地方移動。



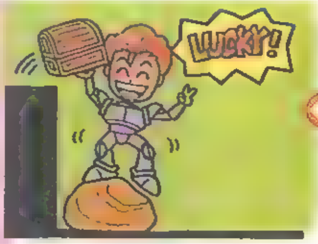
一應怎樣走向對岸？

充滿了各種機關？

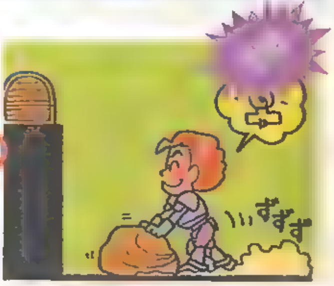
↑幸苦發現了卻不能取得～

想到方法了！

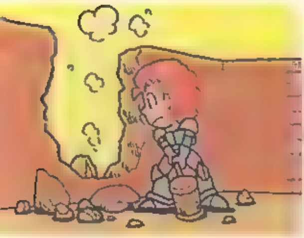
奪得寶箱！



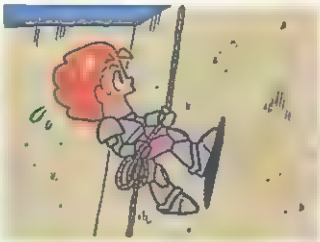
↑也有很多解決難題的要素。



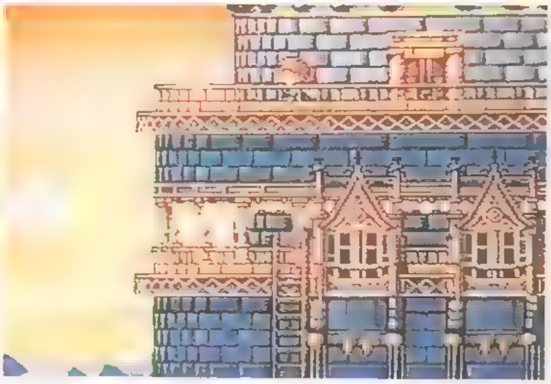
↑是了！移動在這裏的岩石…



↑可破壞的地方要多加破壞



↑可爬上的地方則要挑戰挑戰。



一背景是美麗的夕陽。竟然走上了這樣的地方。

再次展開機械人的激烈戰鬥！

94年・新春
超新作特報！

以地底世界拉・傑斯為舞台，再度展開機械人激烈戰鬥的「超級機械人大戰EX」。今次會以系統為主來介紹。

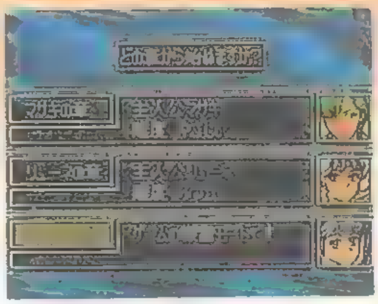
預定94年3月發售
BANPRESTO
9800日元

超級機械人大戰EX

主角是柾與龍子！

「超級機械人大戰EX」（以下簡稱『EX』的主角，是柾和龍子2人。在遊戲開始時，要從2人之中選其中一人來開始。當2人都玩過後，一些最初遇上的謎團便可逐一解開。舞台是柾的故鄉「地底世界拉・傑斯」。另外，「第3次超級機械人大戰」（以下簡稱『第3次』）中受好評的系統亦強化了。

要選那一方呢



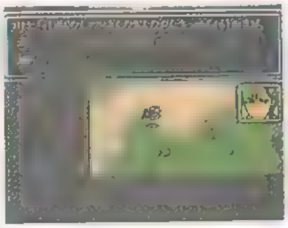
↑柾的那方難易度較低。

柾・安東與超能機神

熱血漢子一名，雖然是心直口快，但也有輕佻的一面。擁有小黑和小白這兩隻貓型魔使。操縱着全世界只有4架的魔裝機神之──「超能機神」。在「第3次」中和阿修的戰鬥結束後，雖然回到故鄉拉古蘭，但拉古蘭卻分裂為3。為了找出自己的家而引起行動。

柾・安東

↑和面貌不相稱的判斷力。



↑在對白之中可看出柾的性格。

↑超能閃光是很好用的區域性武器。

龍子・索達古與偉斯妮

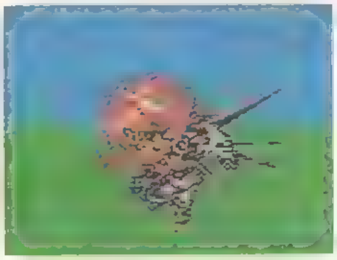
運動神經，反射神經，動態視力雖然超越了常人，但稍為好勝、任性。操縱着愛機偉斯妮。

「第3次」結束後，決心作新的旅程，正當進行偉斯妮的檢查時，突然被召喚到拉・傑斯，並投身到最初相遇的分裂勢力之一「卡古斯軍」。

龍子

↑由於嬌生慣養，所以是很任性的。

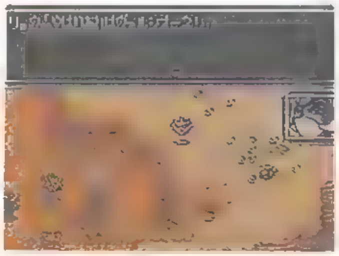
↑雖然樣子可愛，但卻非常好勝。



↑一擊的破壞力相當大。

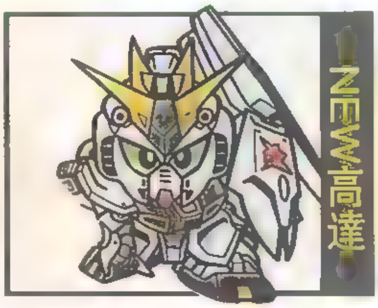
新型機械人相繼登場！

大家關心的事情之一，相信會是擔心着會有那些機械人登場呢。現時所知，新型機械人方面有登霸及無敵鋼人這2架。不過，「第3次」中出現過的機械人是不會全部都登場的，這真是有點可惜了。

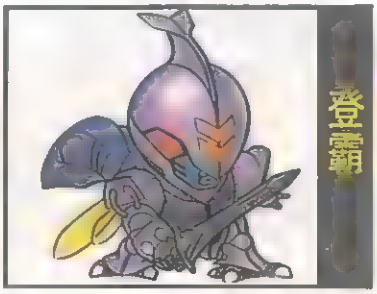


↑其它超級機械人亦來了這世界嗎？

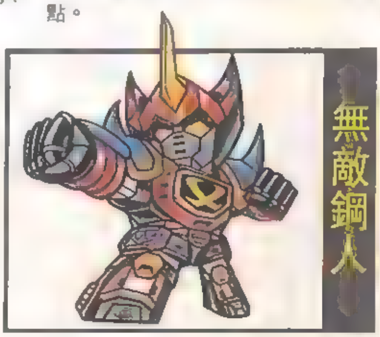
↑三一萬能俠的合體也會是今次的重點。



→在「第3次」之中的活躍程度已經相當大了。



→駕駛員是翔．左間。屬於鬥氣戰士的類型。



→類似「第3次」內泰坦3的巨型機械人。

強化了的系統更爲親切

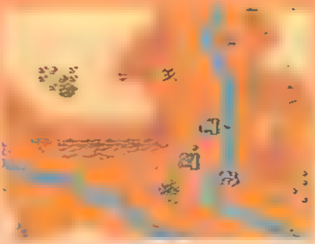
遊戲系統方面，會是以「第3次」為基礎，將玩者覺得不滿的部份改良，把受好評的部份進一步發展，令大家玩得更開心。以下我們會來介紹其中一些強化了的系統：

↓敵人的移動範圍亦可知道了

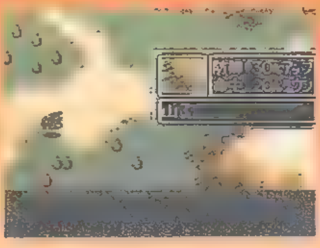
↑關版上也會出現選擇分支。

立[illegible]優秀

地圖的畫面進一步加上立體感，地形效果的表示亦變更了。防禦、命中的升降由於是以數值來表示，變得更易理解。照計是肯定可以令遊戲的進行或戰略更流暢進行的。



↑似乎是以某個溪谷為戰場



↑只需按掣便可知道地形效果

容易明白

在戰鬥中最重要的、是攻擊時各武器的命中率。在「第3次」之中，當決定了攻擊目標後會自動進入戰鬥，但在「EX」中，將浮標指向攻擊目標時會表示命中率，可以在確認了命中率後才決定是否攻擊。這樣便不會在決定了攻擊後才後悔了。

另外，戰鬥場面亦變得更華麗，各人物的對白也變得更有特徵了。

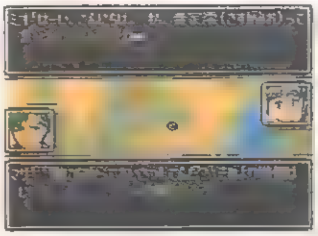
↑把瞄準器指向敵人。

↓決定目標後可知道命中率。

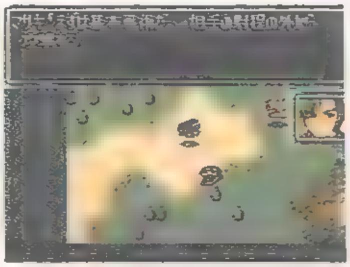
加上一[illegible]的對白！

↑戰鬥時的動畫變得更美更華麗了。

新加入的是這個訓練模式。向敵機械人作間接攻擊的方法或區域性兵器（例如超能機神的超能閃光等）的用法，都會由柾或澪（新設人物）以指導的形式向初玩的玩者作教導。



↑有新設計的人物「貴家澪」登場。



←柾會直接向你指導各種武器的用法。

機械人與駕駛員的狀態變更點

以下，我們會一邊以「第3次」為標準比較機械人與駕駛員的狀態值變更點，一邊來看看「EX」所採用的會變成怎樣的東西。

狀態值的表示畫面，是由主畫面•機械人與駕駛員的能力畫面，以及武器性能的4個畫面構成。最大的變更點，是沒有了地形適應的表示。

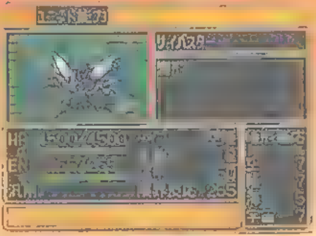
↑這個是「第3次」的主狀態畫面。注意地形適應一項。

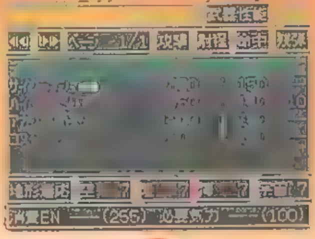
↓「EX」中沒有了地形適應，

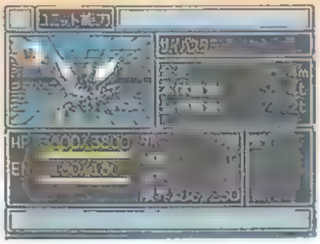
以狀態值的不同來與前作比較

跟着，我們會來調查一下機械人、駕駛員的能力畫面，武器性能畫面的仔細變更點。照片的上下段分別是「第3次」及「EX」的畫面。

由於沒有了地形適應，機械人的性能表示加入了全長及重量的表示。這數值一般在改造中也是不會改變的。駕駛員的能力中，沒有了攻擊值，操縱亦改為技量值。武器性能會以命中率100為基準，用＋、－來表示。

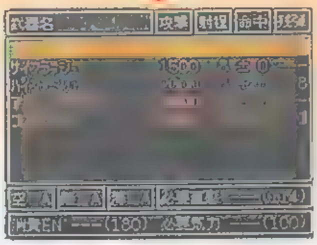






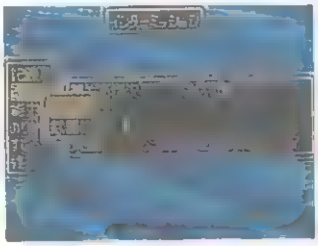
↑變更為全長、本體重量的狀態值。

↑沒有了駕駛員帶來的攻擊力變化。



↑不能用的武器會以紅字表示。

在「第3次」之中只能以改造機械人的能力（HP、EN、裝甲、限界反應）來強化，但在「EX」中，則連武器亦可強化，將攻擊力提高。而且，各部份的「改造段階」（次數）亦會有表示。



↑連武器亦可改造了。

←能把武器變得更強力，真是令人開心。

能了解地圖全貌以及部隊分配的「全體地圖」指令，是相當好用的系統。今次，畫面方面除了更為強化外，從普通畫面變更為全體地圖時，畫面會一邊回轉一邊縮小，來表示出全體地圖。

↑這畫面已經很熟悉？變得更大更易看了。

↑畫面一邊回轉一邊縮小。

↑使用「全體地圖」的指令後，部隊會全部降落地面。

早餐前之小貓們

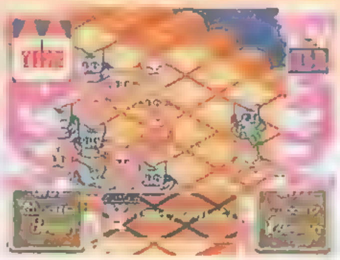
一班非常可愛，不理牠們時會不知做出甚麼事情的小貓正是遊戲的主角、遊戲的目的，是盡可能將更多小貓成為自己的同伴。只要把對手的貓以橫、直、斜的形式夾着，便能增加自己的貓。可算是蘋果棋的進化。

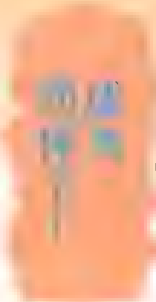
版面有屋頂　或公園等地方、版邊更有一些狗在搖尾或是有些蝴蝶在飛舞。另外，版面不單只是正方形，也有缺了一角或斜向的形狀，令難易度提高了。

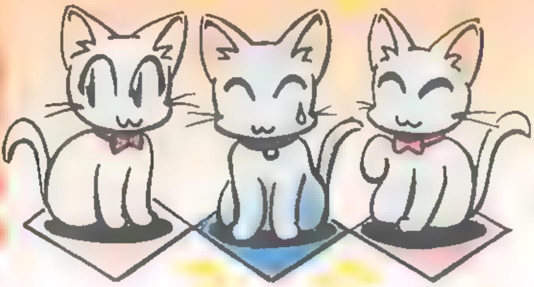
預定94年2月下旬發售
ZAMUSE/BANPRESTO　8800日元

8M
PASSWORD CONTINUE

↑目標是完成全部版面！


↓閃着光的會變成同伴。





小貓們是不會一直站着不動的。若只是打呵欠或走來走去都還算可愛。其中更有些會睡着，或是不知走到甚麼地方去的傢伙。

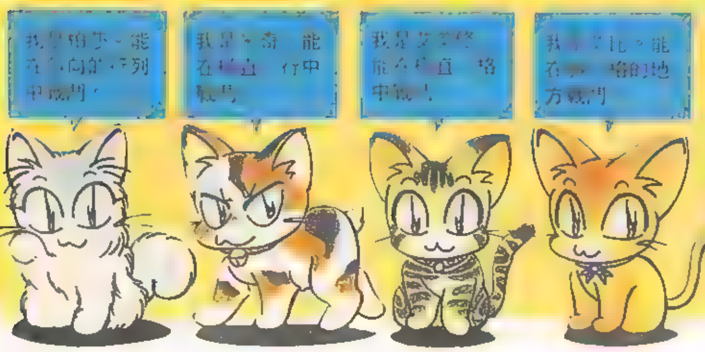
↓若思考的時間太長，更有可能出現失踪了的小貓。

↓浮標接近時會令小貓站起來

↑那一版勝利時，小貓會高興得站起來。

↑睡着了的小貓是不能用來夾擊對手的。

↑要注意小貓的狀況。



↑右方是表示會和那個位置的貓戰鬥。

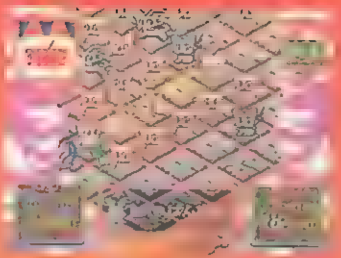
可選擇的貓有4種類。按選擇了的小貓，會決定在戰鬥時會和那個位置的貓戰鬥。

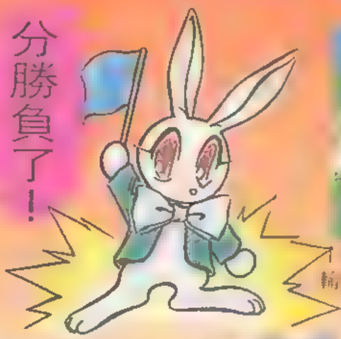
單靠頭腦是勝不了的！運氣才是勝負的關鍵

[illegible]無常的「小貓」在遊戲中勝利，始終也是不能缺少「運氣」的。只要你夠運的話，即使是[illegible]多好的對手也好，仍是有機會取勝的！

「猜拳」式的戰鬥

[illegible]擁有的小貓後，是[illegible]內的其他小貓戰鬥的。戰鬥是使用3種招式，以「猜拳」的方式來進行。總之，每一招都有優點及弱點，若雙方同時選了同一招則會算和局論。在戰鬥中取勝後，除了能[illegible]那小貓成為自己的一方，更能得到那小貓夾擊下的其他小貓。

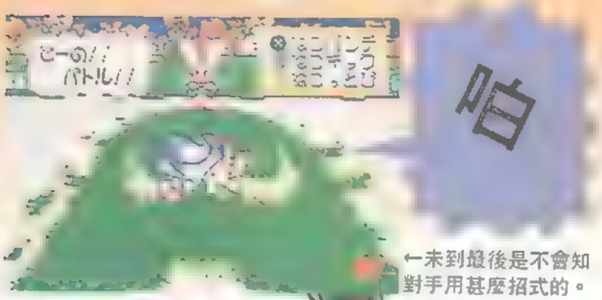




↑這一招可戰勝小貓拳，但會輸給小貓腳。

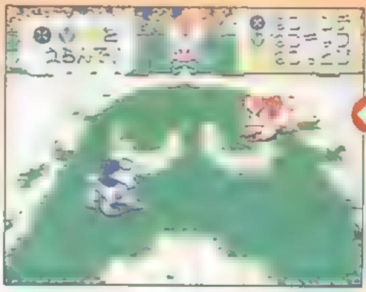
↑這一招可戰勝小貓飛壓，但會輸給小貓拳。

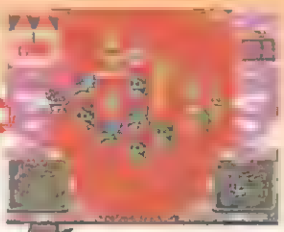
↑這一招可戰勝小貓腳，但對飛壓就沒有效了。



←未到最後是不會知對手用甚麼招式的。

↑X、Y、B製對應着3種招式。





↑從閃着光的小貓中選出對手！

也有道具可用

道具會由那些去了玩的小貓帶着。雖然道具的種類不能選擇，但都是些有用的東西。

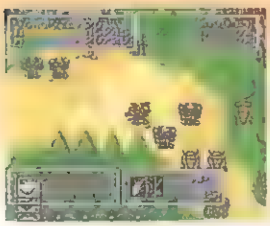
↑魚骨可用來拒絕戰鬥。

↑牠們會帶着道具回來！。

介紹戰鬥場面
令人注目的遊戲系統!!

94年·新春
超新作特報！

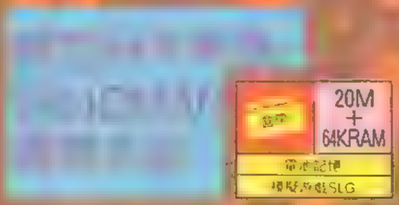
這遊戲是描寫企圖征服世界的柏科尼雅帝國以及由一班無名戰士們組織的艾卡迪雅解放軍之戰的模擬遊戲。以分為12個地區的史迪尼亞大陸為舞台，進行激烈的戰鬥。而且也有很多個性豐富的人物登場、在戰鬥場面中亦可看到人物們各自的迫真動畫，所以並非只是一個單純的戰略模擬遊戲，在視覺效果方面也是相當精美的。



↑打倒成羣的敵人，完成各式各樣的任務。

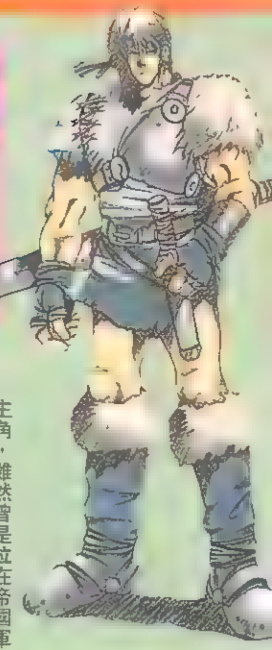
↑迫真的戰鬥場面令人注目。

本刊多次介紹的「FEDA」，現在又有最新情報到手了！我們今次會以新到手的畫面照片，介紹有迫力視覺效果的戰鬥場面，以及令人關心的遊戲系統!!



一起來看「FEDA」的世界觀！

對帝國的支配豎起叛旗，期望共和制，以解放少數民族為目的的組織。雖是武裝起來，但卻並非是以戰鬥為目的而組織的。



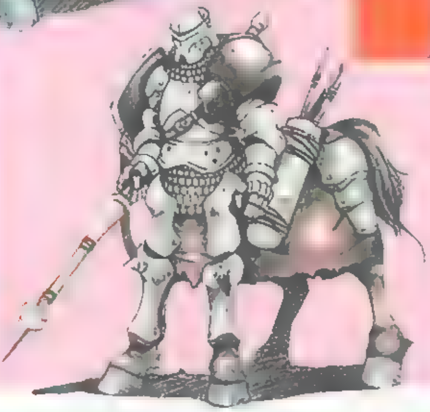
主角，雖然曾是位在帝國軍中很有名的戰士，但因為對帝國的做法抱有疑問，投身到解放軍的陣營。

與艾爾同一部隊的弓箭手。雖是位女性，但那實力卻是受人公認的。

為追求自由和理想，與拜倫一起從帝國軍之中逃出。一位自尊心很高的人物。

帝國的最高機關元老院，以支配世界為目的、組織了恐怖的治安維持軍。更以史迪尼亞大陸為最初的目標開始了行動。

由柏科尼雅帝國元老院任命為史迪尼亞大陸的總督。不過，在他的心中，卻隱藏着可怕的野心。



在帝國軍之中有着「騎士」的稱號。以那種壓倒性的機動力驅逐敵人。

與拜倫是老朋友的帝國軍年輕士官。成為了敵人後，與拜倫的關係會變得如何呢？

在「FEDA」之中，會按故事的進行方法、戰鬥狀況（打倒了多少敵人等），接受了的任務的成功度來取得9種稱號。按所得的稱號，會令其後故事的發展等帶來相當大的改變，連結局也分為了9種之多。

有戲劇性效果的遊戲系統

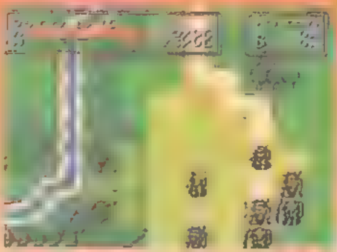
以複合故事為首，在遊戲系統上有是一些做到令人百玩不厭的設計的。以下，我們就會來介紹一下這些遊戲系統。

↑被[illegible]王的[illegible]中了！

[illegible]直也是

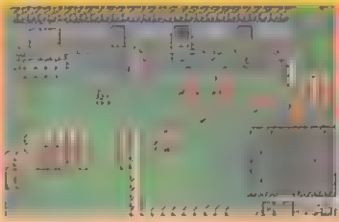
由100枚以上構成的戰鬥地圖

即使在以往的模擬遊戲中，雖然也有導入了複合故事制的作品，但因為地圖及敵部隊的分配等是完全相同的，在事件以外的部份其實是沒有太大變化的。但是，在「FEDA」中由於連部隊的初期位置、勝利條件以及地形等都會有所變化，即使再玩2、3次亦完全不會玩到同一圖版，絕對是不會令大家玩膩的。



↑似乎連敵人的位置及地形等會變化

敵人的位置不同了



↑玩多少次也不會膩了。

超越了遊戲領域的迫真動作

在戰鬥中的動作場面，無可否認正是這遊戲最大的魅力！各人物都各自準備了精密的動畫，展開迫力的戰鬥。除了使用劍等普通攻擊外，連使用魔法或必殺技等特殊攻擊及使用道具時，由於也會以迫真的動畫來表現，一向在模擬遊戲中被視為麻煩的戰鬥，也會因此輕鬆起來嗎？

↑連這樣的武器也會出現。

在戰鬥場面中，不單只是己方的人物，連敵方攻擊亦全部會以動畫來表現。在帝國軍之中，由於也有可怕的怪物，會看見相當恐怖的場面嗎？

到底會看到如何激烈的戰鬥呢、這真是令人期待了！

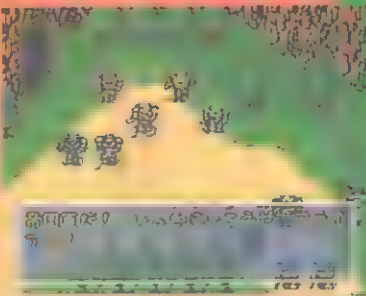
↑華麗動作的其中一部份。可清楚看着充滿迫力的戰鬥場面了。

如電影一樣的視覺效果場面

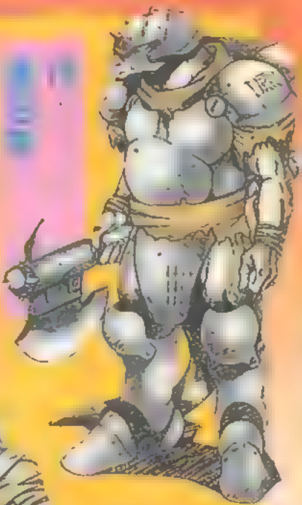
開始時的人物
拜倫（中立） 艾爾（中立） 都娜（中立）
在地區1登場的人物
丹（中立） 艾莉斯（善） 艾魯（善）
在地區2登場的人物
萊爾斯（善） 龍漢（惡）

因完成任務而得到的神像，畫分為善、中立和惡的13種屬性，成為主角的屬性。可以成為同伴的人物雖然有超過30人登場，但他們能否成為同伴，和這屬性似乎有很大關連。總之，由於各人物都有既定的屬性，除了中立的人物以外，主角只能令相同屬性的人成為同伴。

↑有各種各樣的人物登場。



↑與各種類型的人物合作，和帝國軍戰鬥。



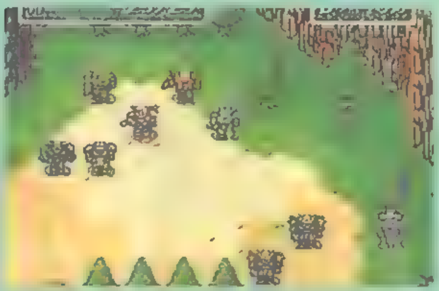
雖然看去感到是有點恐怖、但事實上是位心地善良的戰士。力量強大的他會是相當可靠的同伴。

雖然在完成任務後可令同伴不斷增加，但實際能參加戰鬥的最多只能有12人。要把那些本來已優秀的人物繼續培育，還是把自己喜歡的人物訓練成才呢，總之，按玩者的做法，會令戰鬥的方式有很大改變。

為酒、女性及殺戮而生的破壞僧。除了能使用回復魔法外，也有相當大的攻擊力。

追求着崇高思想的修行者。為了令自己成為而參加解放軍。是攻擊魔法的高手。

↑用那些人物是玩者的自由。



↑但亦需要看人物擁有的能力來善用他們。

父親是帝國軍兵士團長的女性士官。反對父親的做法，出走之下加入解放軍。

領養孤兒來照顧的護士。雖然完全沒有攻擊力，但治療魔法的力量卻是深不可測。

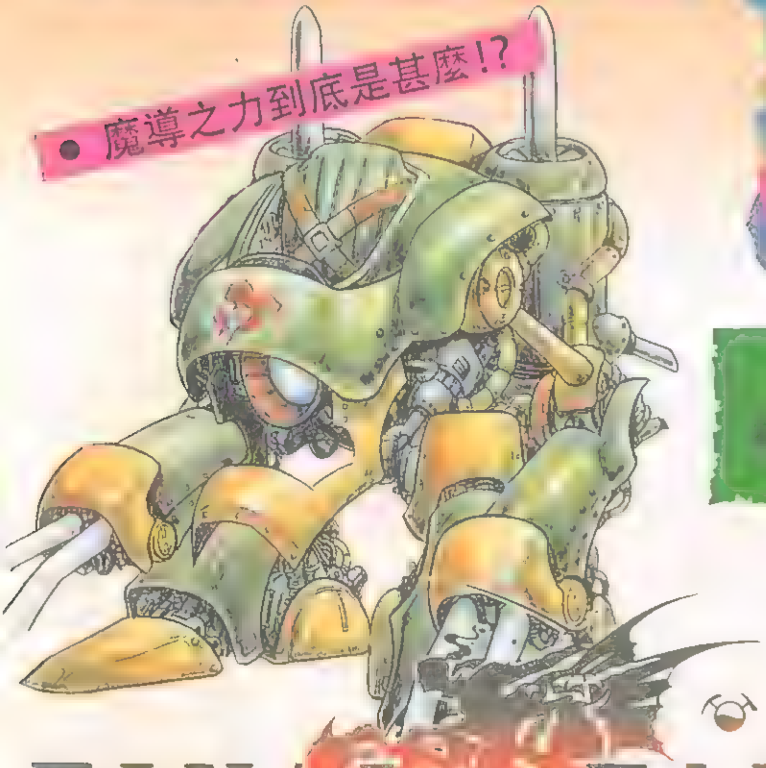
超級任天堂

回應各位的期待 新情報大公開!!

特報 第3回!!

● 「VI」的序幕是這樣的!!

● 再有2名新人物登場!!



● 魔導之力到底是甚麼!?

我們今次[illegible]以2名新公開的主角和OP故事[illegible]「VI」的世界，[illegible]指令的[illegible]也是非看不可的!!

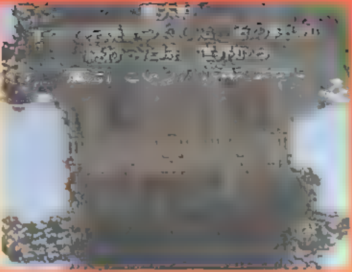
預定94年3月下旬發售
SQUARE　價格未定

24M + 64KRAM
角色遊戲RPG

太空戰士VI

FINAL FANTASY VI

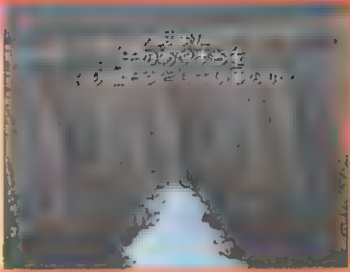
今次公開了的[illegible]OPENING，是以[illegible]場面展開。主角之一的天娜，正和帝國的兵士一起向[illegible]的都市襲擊。相信天娜是受到帝國操縱，利用了隱藏在她體內的魔導之力…。但帝國是為何要為了幻獸而做這種事呢。另外，在廢坑深處發現了幻獸的天娜她們，到底會發生甚麼事呢？



1 以積雪的山谷為背景說出了故事。

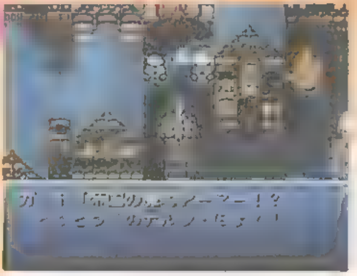
2 利用機械之力，世界正步向復興之道。

3 支配世界的…那就是「帝國」。

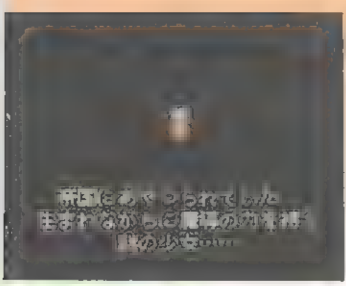


4 在[illegible]俯視了山谷都市[illegible]的山崖上。

5 出現了天娜與帝國兵士。甚麼是冰封之幻獸？

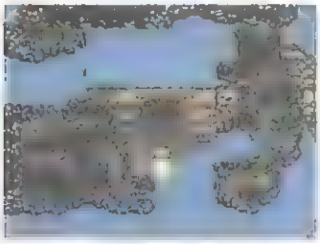


6 受到帝國侵略的，似乎不單只是這裏。



↑在這時，天娜似乎仍是受到帝國的支配。

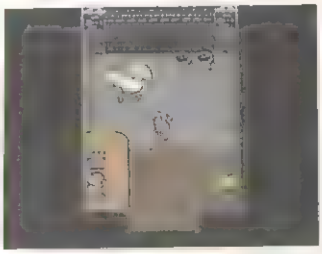
就如以前介紹了的，「VI」代中會有一套和以往系列不同的世界觀及系統。今次，我們就發現了其中2個實例。



↑借助大腳鳥向圖版出發。

大腳鳥登場

就如看見右下的照片般，以大腳鳥移動的場面，會以「IV」、「V」代時飛空艇的飛行場面般來表現。在畫面右下表示的全體地圖中（！），2個紅點之中的大點是代表現在位置，小點則表示了前進方向。和飛空艇飛行場面的最大分別，是視點會經常以大腳鳥背後來進行。相信在改變方向時，會是地圖那方回轉吧。因此，為了不令大家迷失現在位置及前進方向，才會把全體地圖表示。

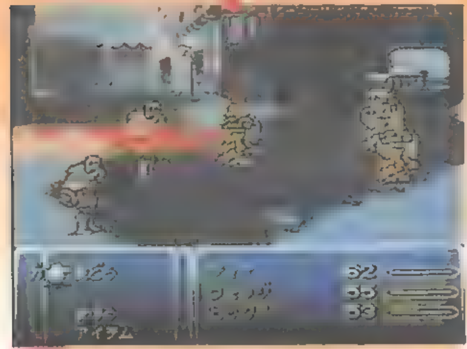


↑有利用大腳鳥來做生意的人。

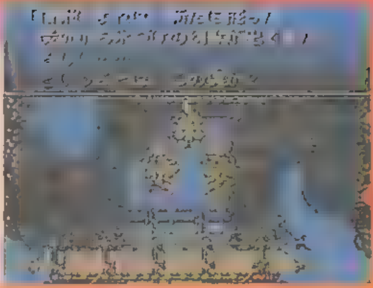
↓相信可感到大腳鳥的速度感。

魔導裝甲的力量炸裂!!

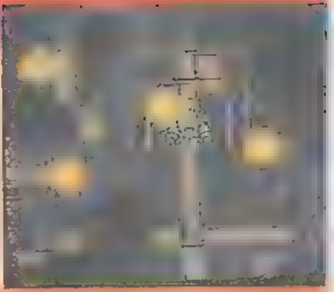
8 魔導裝甲的力量凌駕了守衛。相繼來襲的怪物亦受到光線照射。



7 乘着魔導裝甲的天娜等人，開始了和賴西鎮守衛們的戰鬥。



9 戰鬥勝利後，天娜她們的目的地是．



10 天娜在迷宮般的廢坑內部前進。

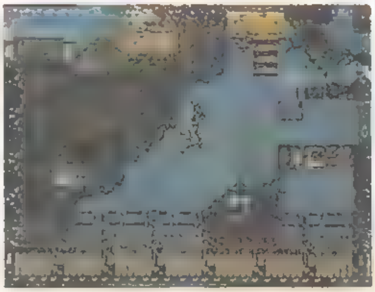
跟着、到底怎麼了!?

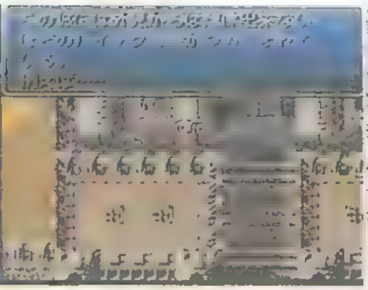
11 終於發現了冰封的幻獸。帝國到底為何要找尋幻獸？序幕到此仍的。跟着會發生甚麼事呢!?

替代了水晶的力量是…

足以稱為是「F・F」系列的象徵，在整個系列中亦和故事有關的「水晶」，在「VI」的世界中是不存在的。由水晶所得的神祕力量、以及相對的暗黑或無之力的形式已經不會出現了。在以往系列中被稱為太古文明遺產以及神祕力量之一身份的「機械」，在「VI」代中亦成為人類創造的力量，能有更實質性的使用。至於這「機械」之力與千年前大戰中失去的「魔法」融合而成的「魔導之力」，會成為「VI」代世界的重心。

一魔法消失後，人類得到叫機械的力量持續繁榮。





一雖然是高科技，但也是些蒸氣及火藥。這都是有極限的東西。

一沒有了劍和魔法，有些人物是使用機械來戰鬥的。

新公開的2名主角及「新指令」

加上在這裏介紹的2人後，雖然已經公開了5名人物（4人加1隻-?-），但令人關心的，相信會是他們的人際關係，相識以及共同戰鬥的目的。以「魔導之力」支配世界的「帝國」，雖然肯定是主角們挑戰的敵人，但被帝國操縱的天娜，流浪的尋寶家洛古（主角），與帝國結有同盟的國王艾卡等人，是為何要和帝國戰鬥的呢？仍然是充滿神祕的故事呢。

人物們的關連是……？

↑掌握了故事關鍵的天娜。她和帝國的關係到底是……。

↑洛古和艾卡似乎是舊相識。

↑也有這種場面，似乎人物之間的關係相當複雜。

費格魯王國創造的機械之力 看了不要吃驚呀！

裝模作樣喜歡機械的年輕國王 艾卡——費格魯

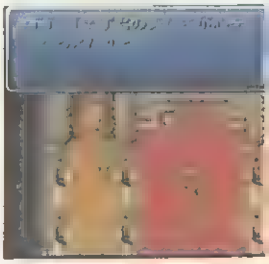
從他的說話中，給人裝模作樣的印象，但能以27歲便成為一國之王，是位不能輕視的人物。他是位很注重紳士風度的多情男子。對這位多情男子來說，也有着玩賞機械為興趣的意外一面，在戰鬥中他也會帶着各式各樣的兵器（當然是他自製的）。可算是把興趣成為優點了。

↑說得差一點其實就是位機械狂。

↑在戰鬥中亦不會缺少機械！

簡介

年齡	27歲
身高	183cm
體重	77kg
出生日期	8月16日
血型	O型
喜歡的東西	女性
討厭的東西	說教
興趣	古怪的武器開發・更換睡房設計



↑相當自大的性格。連天娜亦轉身不理他了。

艾卡

↑似乎是…的東西，似乎有…？

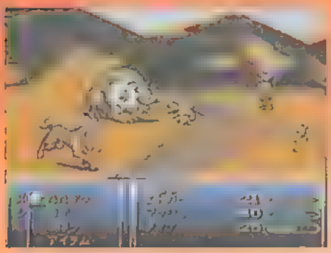
受死吧!!

↑…似乎…

新指令的變化很豐富

和普通的指令不同，我們亦得到了主角們各有一些原創指令的新情報。雖然明白了會有艾卡的「機械（きかい）」與馬修的「必殺技（ひっさつわざ）」，但這又和洛古的「偷取（ぬすむ）」不同，值得注意的是原創指令的行動會有數種方式的!!艾卡雖然會使用多種古怪（？）的機械，但能否由玩者選擇用那一種呢？馬修的「必殺技」由名字看來，難道要像格鬥遊戲般輸入指令嗎？

馬修



↑令人感到像「百裂～」的「必殺技」。

要以指令來出招嗎…？

↑唔…這一招如果要命名的話、會否是「…功」呢？

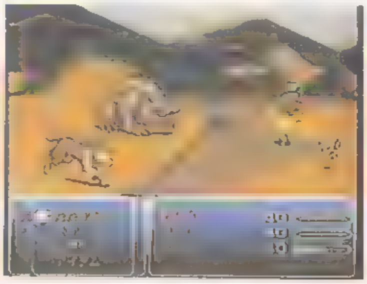
王宮這東西和我不相配的。我還是比較適合修業

↑似乎將王位交托給王兄了。

↑是否很年幼時已經離開了王宮呢。

不斷在磨練自己技術的苦行僧 馬修——費格魯

艾卡的孖生弟弟。胸襟廣闊而且心地善良，正義感很強的熱血漢子。這位強壯的苦行僧，雖然是費格魯王國的第一王位繼承人，但他寧願選擇鍛練自己的修行生活亦不願過王族的日子。就如畫面照片所見般，他似乎為了修練離開王宮已經過漫長歲月，連天娜她們最初探訪費格魯王國時亦見不到他…。與哥哥相對地，是位成熟而純樸的人。



↑以鑿格修練下學會的招式來戰鬥、是肉搏戰的專家。

簡介

年齡……27歲
身長……190cm
體重……106kg
出生日期……8月16日
血型……O型
喜歡的東西…合桃
討厭的東西…食合桃的動物
興趣……修練

動畫拼圖

預定2月中旬發售
ALTRON
9800日元

8M

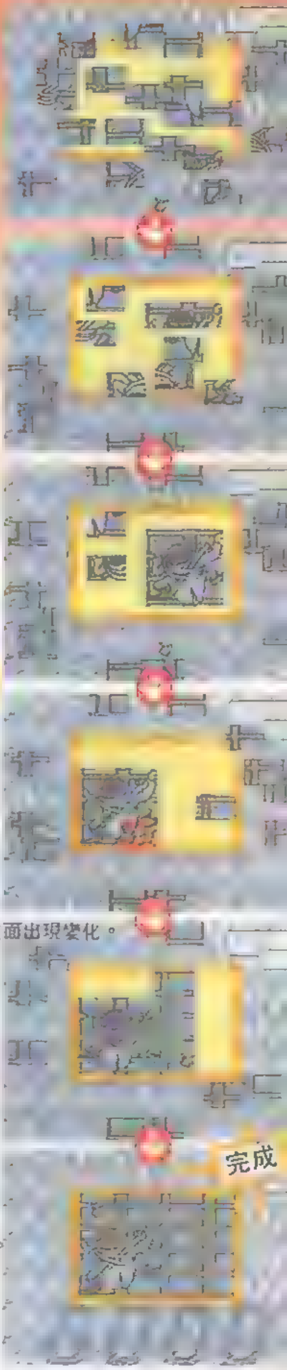
集合活動的方塊

這是一個畫面會有動畫的拼圖遊戲。雖然方塊的數目並非那麼多，但由於畫面經常在活動着，在組合時說不定會有點困難。

↑在拼圖架內完成圖畫，使用滑鼠來移動方塊會較方便。

↑有關最初一幅畫的介紹，要參考這文章來想像完成圖．．麻煩了。

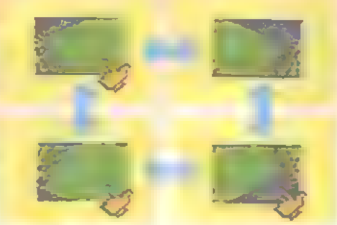
←各方塊都是經常活動着的。



要左右或上下反轉嗎

各方塊是可上下或左右反轉的。若是碰上顏色及形狀都很接近，但卻接不上的情形，說不定反過來看會有意外的收穫，接近完成的畫面即使左右反轉亦沒有問題。

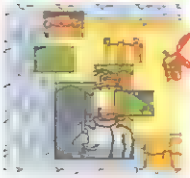
↑方塊除了普通的移動外也可反轉。

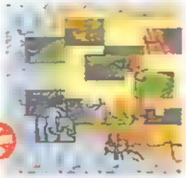


↑用4個按掣來入上下，左右的反轉。

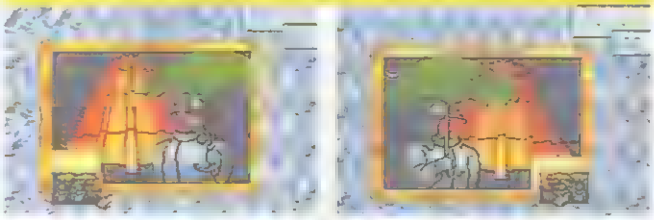
就快完成時即使左右反轉亦O.K

↓由於全部方塊都同一形狀，很難用從角落拼起的方法。





↑在畫面中央的拼圖架中將方塊逐少加入來完成。

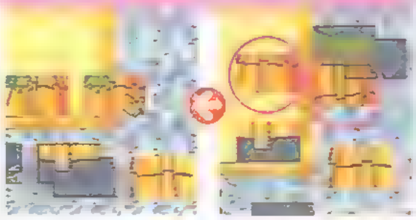


↑上下反轉有點古怪，但左右反轉是O K的，完成全部版面的時間會令完結畫面出現變化。

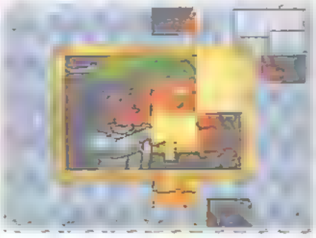
找出替身方塊

在方塊之中也會有數塊幾乎一樣的假方塊的，若放到適當位置後會消滅的便是假貨了，由於會妨礙判斷，所以應盡早找出來加以消滅。

也有幾乎一樣的方塊



↑找出在各處的假方塊。



↑放到拼圖架後，假方塊會自動消滅。

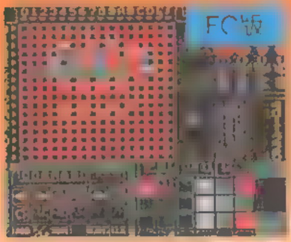
94年．新春
超新作特報！

STG工場

遊戲設計家培育軟件

繼承了紅白機版的系統
再加上強化後登場

若是對電視遊戲較有研究的讀者，相信還會記得在數年前方紅白機（FC）推出過一個"能自己設計製作射擊遊戲"的劃時代軟件吧，那個軟件，今次終於決定了會在超任推出！除了繼承了紅白機版的可由自己決定全部人物，道具的設計、動作、版面的構成外，更在畫面及仔細設定等各方面進一步強化了。至於實際面貌如何，在今次介紹中會有詳細報導！



↑劃時代的手法令人吃驚的前作。

的究極軟件！

←在超任版中當然是有多方面的強化了！

←是前作不能相比的精密！

→"由自己製作遊戲"，照計這會是任何遊戲迷的心願吧。這個軟件就正能將這個眾人的夢想（?!）成真了。的確是個超級軟件!!

由自己設計人物，自己決定動作，一個能由自己一手一腳完成一個STG的究極軟件將會在超任中登場！

發售日未定
ATHENA
價格未定

4M + 1024K RAM

將可在「STG工場」中完成的遊戲作粗略介紹

為了那些不認識[illegible]的人，我們會先來粗略地介紹一下這軟件可以做得出什麼。

描繪畫面

首先，在遊戲中出現的一切東西都是可以設計的，主角機、敵機、中首領、首領、背景、強化道具、子彈……等等，全部都是能按自己的喜好來設計的，圖畫全部都是以點DOT來繪畫的。

描繪主角機

↑[illegible]

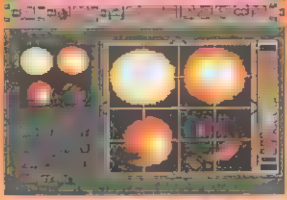
描繪敵人

↑[illegible]

描繪背景

↑繪畫背景是相當難的。

描繪其它細節



↑連道具及子彈等也可繪畫。

動畫檢查

為了能在遊戲畫面中出現動畫，人物等部份要先繪畫多格動作，至於動作是否流暢亦可事先檢查一下。

動了動了

↑要好好檢查動作是否流暢。

決定設定

製成了會在遊戲中出現的人物後，跟着是決定它們會有怎樣的動作了。敵人會以怎樣的動作怎樣的攻擊，子彈以那種方式發射，敵人要受到多少攻擊才會被打倒……等等，遊戲的難易度及特徵就是由此決定的了。

設定敵人的動作

↑決定敵人會怎樣活動。

設定子彈等動作

↑敵彈的發射也可設定。

標題名字設定

↑標題畫面的登場方面亦可設定。

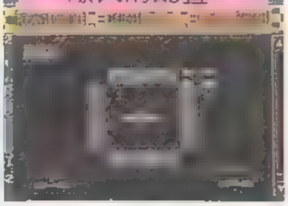
各人物配置

最後是實際來製作地圖的工作了，首先是把描繪了的背景組合構成版面，再在那版面之上將登場的敵人分配好。

背景的製作

↑把背景組合成圖版。

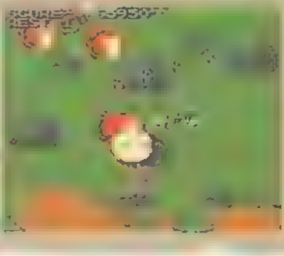
敵人的配置



↑設定敵在那裏出現多少。

↑經過這些手續後終於完成！是感動的剎那。

在這裏介紹的畫面是參考了街機版「DAIOH」繪畫而成的作品。就如大家所見的，只要肯努力的話，你也可以做到這種質素。



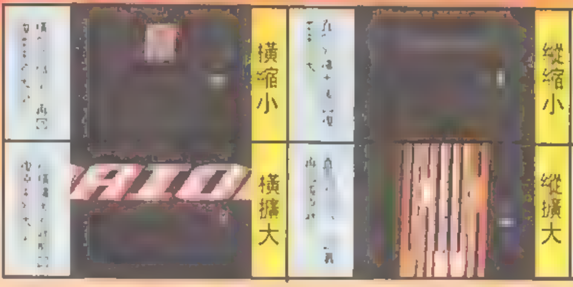
安裝了充份利用超任機能的系統

和紅白機不同，在能夠製作各種效果的超任，會將它的特長充份利用，一些平常難以想像的專業工作亦可輕鬆完成。

擴大・縮小機能

在標題登場畫面中，如果只有文字出現是很悶的，於是，便可使用擴大、縮小、回轉機能，以及將它們組合來造出各種複雜的效果，既然可以親自製作，當然希望連仔細的地方亦執着一點了。

↑正常來說是這樣的。



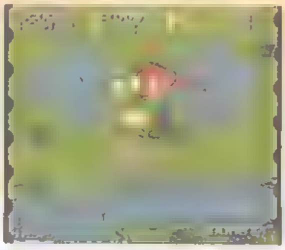
標題畫面在出現以至變成左圖般為止的2秒之間是可把標題活動的。雖然只有2秒，但已變相當好了。

卷軸設定

雖然基本上是縱卷軸的射擊遊戲，但這也並非是普通的卷軸。在這部份上也是把超任機能充份利用，除了可調節卷軸的速度外，更可向橫或縱方向搖擺，或是加入干擾效果……等等精彩效果亦能使用。

↑連卷軸的方式亦可設定。

↑這就是在縱向加入波紋的效果。



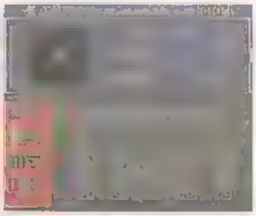
↑這則是加入干擾的效果。

如此簡單是否更好呢？！

↑只需按擊便O.K了。由於過程簡單，操作失誤的機會亦降低了。

有滑鼠更方便

↑指令因對應滑鼠，都是以符號來表示的。



因為這遊戲是可對應滑鼠的，指示差不多都只要選了符號便可以了。即便想向某一人物作指示時，亦只需把人物圍起來選擇即可O.K。

↑要SAVE時，先指定範圍。

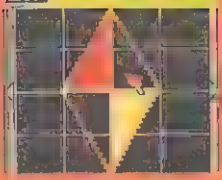
介紹這套令任何人亦能輕易繪畫的親切系統

在設計人物時，為了令任何人亦能輕[illegible]的[illegible]，於是有了以下的指令。

節省時間的指令

若要一點一點的畫是有點麻煩的，要把各種動作繪畫多次也是令人不耐煩的。於是便準備了如下這些方便的指令。這樣便能設計得更輕[illegible]了。

闊掃

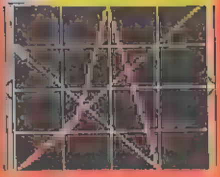


↑若在大[illegible]內[illegible]可[illegible]指[illegible]

四角形

↑要畫大範圍的四方形要靠這個了。

直線

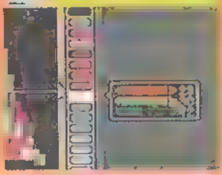


↑在繪畫一條直線時使用，相當方便。

複製

↑將繪畫了的東西複製一個相同的出來。

調色盤

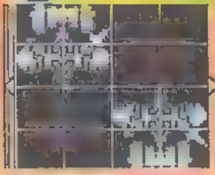


↑能夠自行設定出使用的顏色。

左右回轉

↑要把繪畫了的東西左右反過來。

上下回轉



↑能把繪畫了的東西完全地上下反過來。

90°回轉

↑在製作會回轉的敵人時會很方便。

看整體的平衡

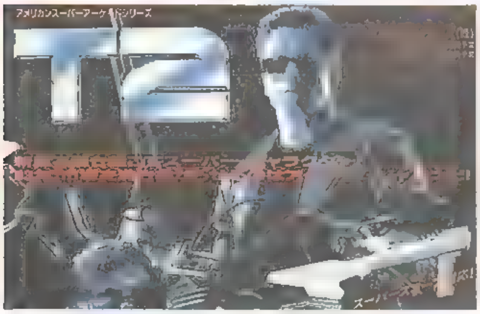
用點DOT來製畫時，很多時會不知自己畫了什麼出來的，這時候則可將畫的大小擴大或縮小，看看畫面整體的平衡。

↑這是通常的設計畫面。以左下的SIZE調節。

↑若想以更大的畫面來看時，將SIZE變成×4會這樣。

↑想看更大的時候可選最大的SIZE×8。

↓點的大小亦可調節，在最大的設定下，一點會是這種大小。



包括了新加入的隊伍
是最新的日本足球聯賽作品

J.LEAGUE

日本足球聯賽
激烈舞台94

EXCITE STAGE '94

94年，新春
超新作情報！

12M + 64K RAM
足球SOCCER

發售日未定　EPOCH社　價格未定

加入了由下屆開始加入J.LEAGUE（日本足協）的磐田及平塚的一共12隊，以日本聯賽冠軍為目標的足球遊戲。每隊20人，總數240名選手都是以真名登場，按得分及得失球率決定的名次排列，以及黃牌、紅牌等規則也是使用了實際日本聯賽上使用的方式。

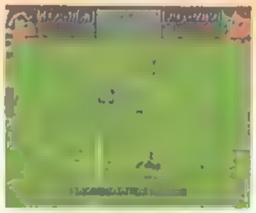
↑下季開始參戰的磐田及平塚也會登場。

↓將球場以橫向俯視視點來進行比賽。

↑得分後的動作也有各式各樣！

內容亦很正統

不單只選手及隊伍是以真名登場，連出場選手及隊形的選擇，比賽中的規則，選手的仔細動作等遊戲的內容方面也很正統的。能感受到的興奮，是不會比真正的日本聯賽為低的。



↑與球的位置關係及按鍵的不同會出現各種動作。

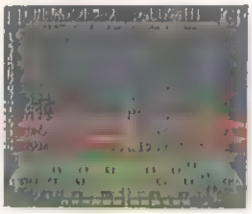
選手的登錄

每一隊伍是由包括2名龍門在內的20名選手構成的。比賽時要從這裏面選16人作出場登記，再決定11人為正選球員。在選擇時，要從選手能力以及黃牌等狀況來作出判斷。

↑20人中只有16人能登記。

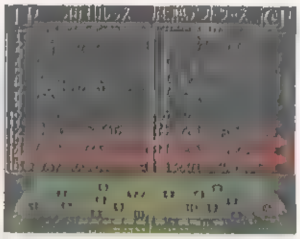
豐富的隊形

隊形準備了9種類，可在比賽開始半場休息或是要投界外球等罰球時變更。當然，你亦可更改位置或換人。而且還可製作自己所想出的隊形，記錄起來使用。享受一下獨有的比賽進行方式。



↑從9種之中選擇，考慮到攻擊型或防守型來選擇。

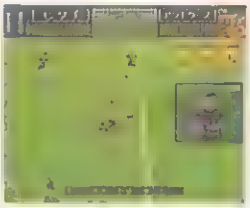
↓位置的變更亦可自由進行。



↑創作自己獨特的隊形。

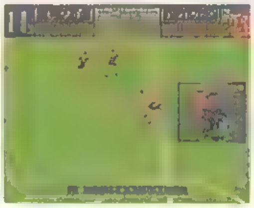
黃牌與紅牌

在比賽中有剷人或撞人等犯規時，會以重播來確認那場面。有時候更會出現黃牌（警告）或紅牌（離場）。黃牌在一場中取得2次亦要離場，而在日本聯賽模式中，若一季之內取得了3次黃牌時，是會被罰不能在下次比賽中出場的，這都是一些日本聯賽使用中的規例。



↑犯規時，會以重播來確認那場面。

↓跟着，球証會拿出紅牌或黃牌。



↑被人記下了黃牌了，更有可能要即時離場。

目標：磨練技術

準備了的遊戲模式一共有6個，由於也有可作操作練習的訓練模式，可磨練技術來於日本聯賽模式中奪取優勝，若有分線器的話，也有可以最多4人參加的模式。

遊戲模式有6種

從PK（十二碼）一對一[illegible]，以至目標[illegible]冠軍的比賽，可[illegible]的玩法中選擇，也可以和朋友進行對戰。

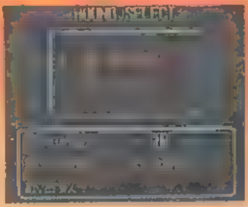
選出喜歡的隊伍，作只有一場比賽的對戰，比賽時間及球場都可選擇，最多可作2人對2人的對戰。

將日本足協的選手分為兩方以混合隊來對戰，除了選出兩方的最佳選手外，亦可隨電腦決定選手來作對戰。

↑[illegible]的玩法

J聯賽

與其餘11隊對戰，目標是日本聯賽杯中優勝。球季分為前、後半，兩次的冠軍隊會進行總決賽來決定總冠軍隊，最多可讓4人參加。



↑選擇22比賽或44比賽，球季分為前、後半。

↑亦可觀看其他隊伍的比賽

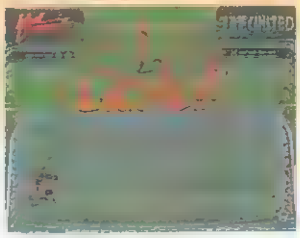
↑排名方式是和實際的日本聯賽相同的。

PK

只用來玩PK戰（十二碼）的模式，從1隊的20人之中選出1名守門員及10名球員。可作1隊伍內同伴之戰，或是和其他11隊逐一對戰的淘汰戰。

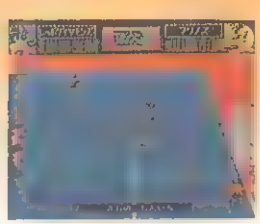
↑決定射門選手的順序。

↓第5次之後會變成突然死亡制。



室內足球

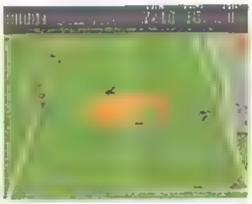
球場周圍被牆壁包圍的室內足球，從1隊中選8隊出場。由於球不會出界，可利用牆壁反彈，所以能體驗到和一般足球不同的比賽。



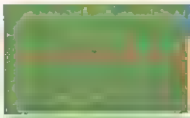
↑由於球會反彈，比賽過程往往會意想不到。

訓練模式

可進行選手操作的練習，項目共有盤球、射門、角球、自由球及剷腳的5種。每一種的結果都會以分數來表示，各項的滿分是100分，因此總分最高可達500分。由於這些都是在實際比賽中很重要的項目，若能在最初於這模式中練習至能夠取得高分數的話，在比賽時會事半功倍的。

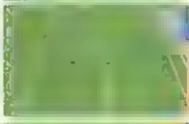


↑每次以10分為滿分，10次的總分會成為該項的分數。



盤球

在雪糕桶之間盤球前進，看時間來決定得分。

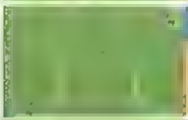


射門

使用2名選手來射球，當然不要讓對方奪去球了。

角球

以角球向指定的地方射門，要看彎曲是否適當。



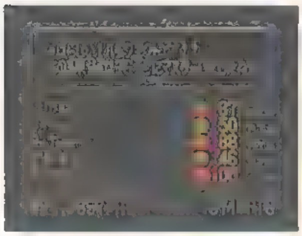
自由球

以自由球的方式不讓守門員碰到而射入龍門。

剷腳

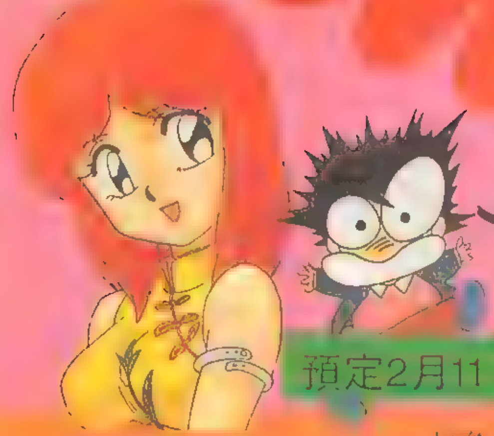
使用滑剷等技巧來阻止對手的射球。

↓按所得分數會出現各種訊息，目標是滿分！



要成為新記錄

↑與朋友鬥多分也是很有趣的。



與熟悉的人物打麻雀！！

超級輸牌王 ～哈哥迪城之招待信～

8M

CONTINUE

預定2月11日發售　EA VICTOR 9800日元

如漫畫一樣有趣的麻雀遊戲

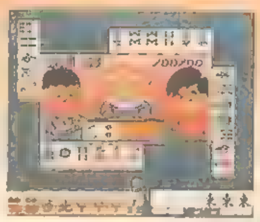
一套成為了動畫的麻雀漫畫，現在可於超任中玩到了。那就是這個「超級輸牌王~哈哥迪城之招待信~」。遊戲中的人物是由「自己中心派」的作者「片山雅之」先生設計，是個很有趣的麻雀遊戲。

↓雖然「超級輸牌王」在香港甚少人認識，但「自己中心派」則是著名的麻雀遊戲

↑也有以哈哥迪城為舞台的冒險模式。

圍著主角的4人麻雀

遊戲會採用麻雀遊戲的基本4人打方式，而畫面上則不單只會表示4人打出的牌，更會出現自己以外的對手樣子。而且這些人物更會配合其他對局者的動作來轉移視線，做出和漫畫及動畫相同的反應。



↑畫面中會表示4人打出的牌及自己以外的人物。

↓各人在打牌時都會被其他人看。

↑人物各有一些獨特的反應。

有2種模式可玩

今次可玩的模式有自由對局和哈哥迪城的招待信這2種，現在先來看看這2種模式。

↑在2種模式中與各種人物對局。

自由對局

可從12名人物中自由選出喜歡的人物來玩的模式是自由對局，由於人物的個性亦和原作一樣，不妨以各種組合來試試。

↓在這模式中可與自己喜歡的人對局。

↑人物是自己所選的，玩起來亦較開心。

哈哥迪城的招待信

以海上孤島中的哈哥迪城為舞台，一個遊戲冒險遊戲式的模式。玩者會成為主角豐臣，為了救出明菜而單獨到哈哥迪城挑戰。在哈哥迪城中除了要打麻雀外，也有一些關於麻雀的問題要你去解答的。

↓為救被綁架的明菜而向哈哥迪城出發。

↑發現明菜留下的信，快點向上走吧。

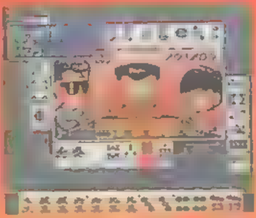
要救出明菜才可。

↑也會和熟悉的人物對局。

與這12名人物較量

以下我們會來看看今次登場的12名人物。每位人物都是在原作中為人熟悉的。當然，各人的實力或摸牌運的強弱，都是照原作人物的特徵而決定的，你會和那一位對局呢？

↑人物是各有特徵的，……是必定會叫糊



……常容易取勝的

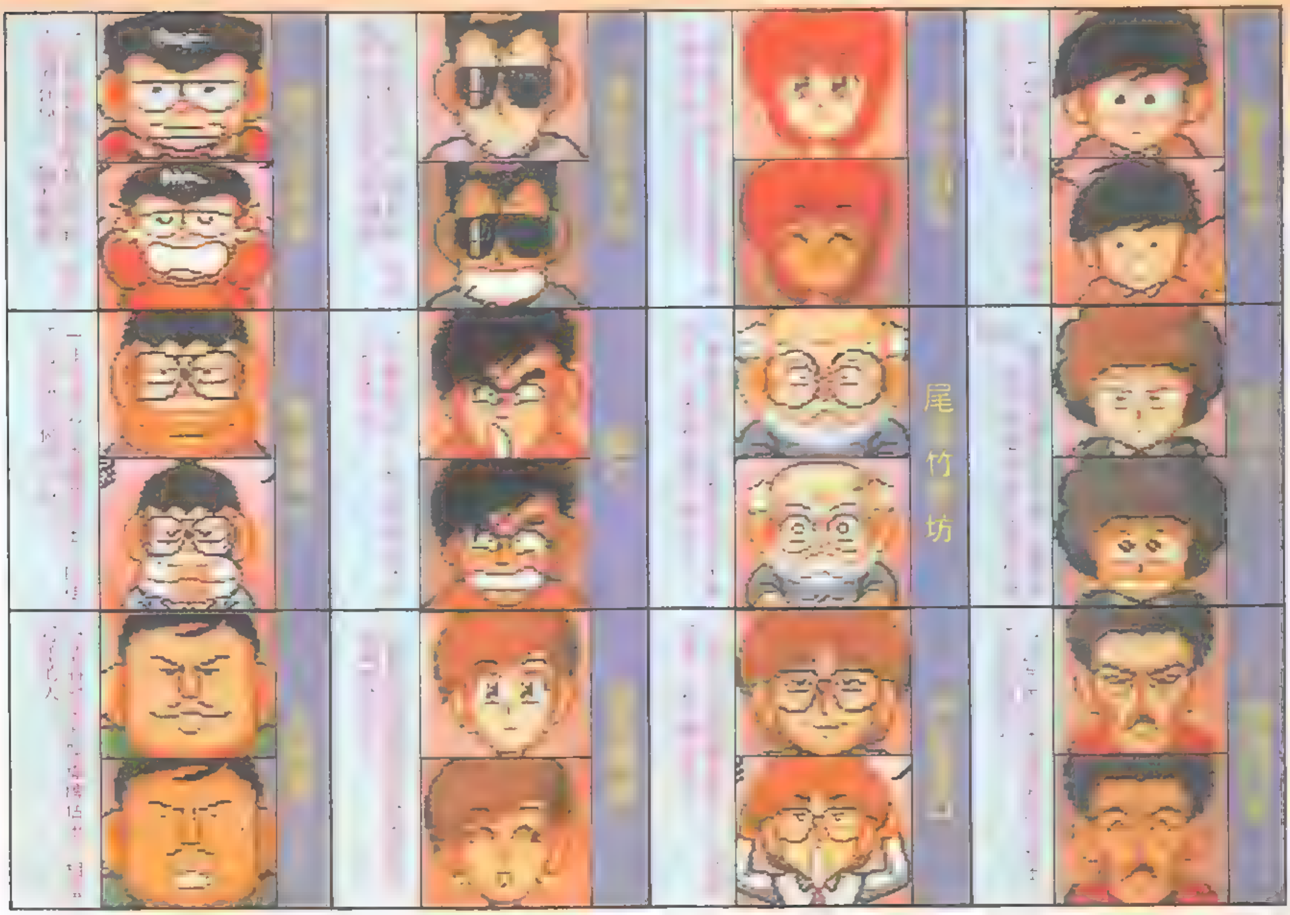
化身為人物去玩

在自由對局的模式中，除了由自己去打之外，亦可選擇登場人物而那物來打。這樣，豐臣的摸牌運奇差及明菜的超級摸牌運，都能親身體驗一下了。

↑可用自己本人去玩，亦可化身為人物去玩。

……若使用……的話，……

↑信大郎則會打他的無章法麻雀。



在超過4000人的投票下，結果產生了……

萬眾期待！SFC金像獎'93 発表

各位超任一族好！恭喜發財！！在今次新年特備號中，我們特別為大家轉載日本剛舉行了的「SFC金像獎93」得獎名單。

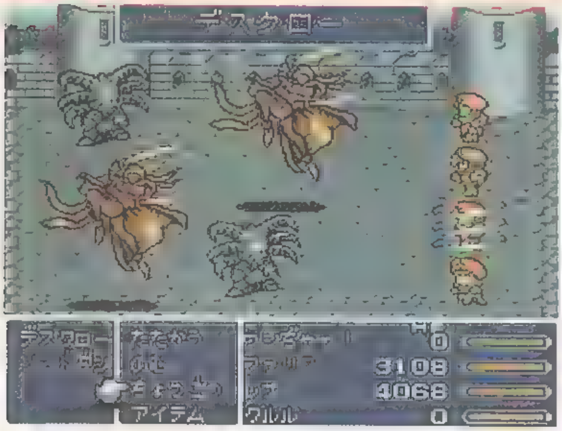
去年雖然有超過250個遊戲由不同的公司推出過，但最受人注目，最多人支持的，到底又會是那些遊戲呢？

獎項一共分為16個部門，其中麻雀遊戲鬥智遊戲，最佳效果及努力獎都是它們在今年才新設的。

大家不妨研究一下結果，比較一下兩地超任一族的眼光是否相同呢？

最優秀作品獎

太空戰士F.F V

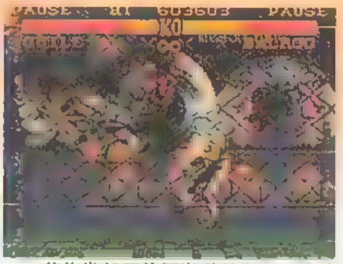


去年是有超過250個新作推出的SFC戰國時代。能夠征服如此亂世的，就正如大部份人所想的一樣是（太空戰士FINAL FANTST V」。這系列自從紅白機時代開始已經很受人歡迎，前作「F.F Ⅳ」亦曾勇奪同一成績，從那票數相差之大亦足以証明。明年會否又是被新作「F.F.6」預訂了冠軍寶座呢……。唔，厲害，太厲害了。

製作人員的話

得到各位選為最優秀作品，真是非常多謝大家（笑容滿面）。我們希望明年亦能以新作「F.F.6」奪取這個寶座的，請大家繼續支持呀！

S.F. Ⅱ TURBO



前作卷起了格鬥遊戲熱潮，而今次更是大幅強化下推出的，但意想不到地和「太空戰士F.F.V」的得票相差很多。不過，第2位亦已經很不錯了。

勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險

雖然是在接受提名時才推出，但竟能有第3名的好成績！的確，DQ系列的根深蒂固可由此証明了，連杜尼哥也有這麼多人支持的。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	太空戰士F F.V	SQUARE	1434
2	S.F II TURBO	CAPCOM	691
3	勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險	CHUNSOFT	313
4	第3次超級機械人大戰	BANPRESTO	231
5	聖劍傳說2	SQUARE	228
6	傳說之戰OGRE・BATTLE	QUEST	225
7	三國志III	光栄	72
8	超级孖寶大全集	任天堂	60
9	勝利之馬WINNING POST	光栄	57
10	龍珠Z~超武鬥傳	BANDAI	51

本次以為會是SF II和太空戰士F.F.V的對決，但意想不到會[illegible]是一個令超任迷不會忘記的名作。精心製作的系統，令人容易投入的個性人物，在任何一方面都有最高的完成度。至於在第3名以下的，同樣也是些今年的名作，趁新年假期玩玩其中未玩過的作品吧。

最優秀美術獎

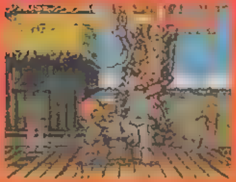
1位 太空戰士F.F V

美麗的圖版畫面，迫力戰鬥場面，努力在追求電視遊戲能表現的"美"的「太空戰士F.F.V」。這個奪得最優秀作品獎的遊戲，會否是因為擁有接近完美的美感所致呢？

製作人員的話 F.F的品質是不會出現妥協的。如電影般的場面以至「咋、咁都得？」的程度，大家覺得滿足嗎？下一集亦同樣會吸引住大家的，多多指教了！

2位 聖[illegible]2

3位 S.F. II TURBO

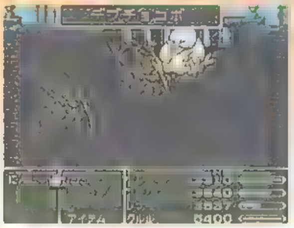


名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	太空戰士F F V	SQUARE	1251
2	聖劍傳說2	SQUARE	543
3	S F TJRBO	CAPCOM	522
4	傳說之戰OGRE・BATTLE	QUEST	458
5	重裝機兵雅京	MASIYA	132

[illegible]

最優秀音樂獎

1位 太空戰士F.F V



每一次都由植松先生負責的音樂，令今集能繼上次「F.F. IV」再次得獎。的確，這遊戲的BGM水準之高是令人佩服的。各位FF迷，一起期待F.F.6的表現吧。

製作人員的話 FF的製作人員中是沒有天才的，這班小子們只是比普通人更努力吧。這種努力的原動力，是來自各位的支持，衷心的感謝你們（植松伸夫）

2位 聖劍傳說2

—OP的畫面和音樂配合得很好。

3位 勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險

—能把紅白機版的杜尼哥主角再在超任中出現很好

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	太空戰士F F V	SQUARE	1674
2	聖劍傳說2	SQUARE	426
3	勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險	CHUNSOFT	354
4	傳說之戰OGRE・BATTLE	QUEST	225
5	第3次超級機械人大戰	BANPRESTO	156

植松先生的音樂經常都能抓着玩者的心，特別是由[illegible]很難表現的部份，各位讀者的意見不正是最正確的評價了嗎

動作遊戲部門

1位 S.F. II TURBO

比前作的速度提高了不少，對SF迷是很吸引的。在超任的格鬥動作遊戲中，即使說這作品最為究極亦並非誇張，今後會否有超越這遊戲的作品出現呢？

製作人員的話 繼去年之後，SF II系列再次得獎真是相當光榮，今後我們亦會製作一些令大家喜愛的動作遊戲的。另外，明年我們會努力在其它部門中得獎的，請指教！

2位 超級孖寶大全集

—何止是一舉兩得！—個很值得買的遊戲。

3位 龍珠Z~超武鬥傳

—遊戲的完成度並不比人物差，意想不到地滿足的遊戲。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	S F II TURBO	CAPCOM	2004
2	超級孖寶大全集	任天堂	351
3	龍珠Z~超武鬥傳	BANDAI	270
4	重裝機兵雅京	MASIYA	268
5	超級爆彈人SUPER BOMBERMAN	HUDSON	186

動作遊戲的主流始終還是對戰格鬥，但除了第1和第3位之外，不也是有很多完成度相當高的遊戲嗎，明年亦很期待對戰格鬥以外的遊戲。

角色遊戲RPG部門

太空戰士F.F V

這個獲得了最優秀作品獎的遊戲，在RPG部門中當然亦會獲得第1位了，所得票數亦比第2名多3倍以上，可算是壓倒性的勝利，果然是系統及人物都令大家有親切感的結果。

製作人員的話　在最優秀作品獎的同時亦得到這邊的大獎，非常多謝大家。開發部所有人都很高興，以後我們亦會在各位的期待下拼命努力的。

勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險

聖劍傳說2

←拉迪、布莉姆、波波這3人的冒險還是記憶猶新。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	太空戰士F F V	SQUARE	2043
2	勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險	CHUNSOFT	564
3	聖劍傳說2	SQUARE	518
4	龍之戰士~BREATH · OF · FIRE	CAPCOM	132
5	戰車英雄 2 METAL MAX×2	DATAEAST	128

[illegible]司事。由於上[illegible]DQV[illegible]「[illegible]這分野的便可征服全係號」[illegible]

射擊遊戲STG部門

星空之狐

一個首次向超任用家介紹多再型技術的遊戲。有個性的同伴也做得很好，在今次投票中和兵蜂的票數只差少許，似乎到最後還是新技術較有利，期待下一次的作品。

製作人員的話
鷹：「真是的，幹這種多餘的事情……」
E：「多謝各位支持，其實他也是真的很感謝大家的。」
鷹：「後面的傢伙不要再吵了！！」

Pop'n兵蜂（超任兵蜂）

←可愛的人物連女孩也與歡，只差一點便……。

超時空要塞MACROSS

←雖是靠原作的名氣，但不認識原作的人也會着迷。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	星空之狐STARFOX	任天堂	1596
2	超任兵蜂POP n TWINBEE	KONAMI	1519
3	超時空要塞MACROSS	EAMUSE	222
4	超音之翼SONIC WINGS	VIDEO · SYSTEM	129
5	超級光線槍套裝	任天堂	119

雖然這是最近不大活躍的分野，但「星空之狐」的出色技術照樣會令大家大吃一驚的。與兵蜂的相差，會否也是因為有了這種新技術呢。

模擬遊戲SLG部門

傳說之戰

美麗的畫面和迫力的戰鬥場面令人印象深刻，但系統同樣令人難忘。另外，由於結局變化很多，有不少人都是玩完再玩的。總之這就是個完成度很高的作品，得獎也是當之無愧。

製作人員的話　得到這樣的支持覺得很高興。傳說之戰，是為了令大家認識QUEST這間公司的"處女作"，多謝各位了。

2位 第3次超級機械人大戰

←受歡迎機械人動畫的人物大匯演，效果華麗令人開心。

3位 半熟英雄~呀，世界也半熟了

←在召喚出來的蛋怪物中，有些會令人忍不住大笑的。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	傳說之戰OGRE · BATTLE	QUEST	1125
2	第3次超級機械人大戰	BANPRESTO	792
3	半熟英雄~呀，世界也半熟了……!!	SQUARE	537
4	三國志III	光榮	426
5	足球小將IV~職業之勁敵們	TECNO	240

較有趣的是傳說之戰與機械人大戰的位置關係。在最優秀作品獎方面雖是機械人大戰排名較高，但勝出這部門的卻是傳說之戰。唔，玩家的心理真難捉摸……

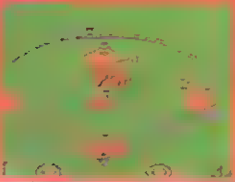
運動遊戲SPG部門

1位 J聯賽足球~巴西杯

日本人對於棒球的熱衷受歡迎程度開始下降，現在領導日本體育界的是足球--日本聯賽，這遊戲可算是順應潮流而取得第一位的，以5票之差力壓同社的棒球遊戲名作，奪得第1位。

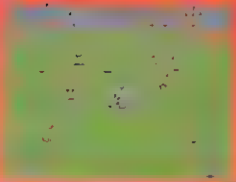
製作人員的話　「宣言！各位喜愛足球的擁躉，巴西杯只是向夢想踏出第1步的作品」，改為12隊制之後的2亦一定會製作的。

2位 超級明星棒球場2



「因被打了，但棒球熱潮下降，可惜了。」

3位 超級FORMATION隊型足球2

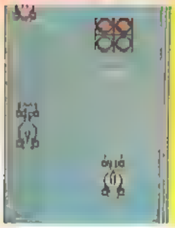


名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	J聯賽足球～巴西杯	NAMCO	699
2	超級明星棒球場 2	NAMCO	694
3	超級FORMATION隊型足球 2	HUMAN	402
4	超級明星網球	NAMCO	375
5	超級強棒聯盟	HUDSON	348

今年的足球熱潮是無止境的。雖然棒球遊戲也有2個在5名以內，但足球遊戲更加厲害，其它運動方面就只有網球能爭一席位。

賽車遊戲RCG部門

1位



VIDEO・SYSTEM受歡迎的賽車遊戲的93年版。新加入的故事模式，以及解釋F1用語的模式等，是否因為改良到令用家高興而獲獎呢。去年這作品的前作曾敗給孖寶賽車，總算報了仇吧？

製作人員的話　感謝各位投票給這遊戲，現在各製作人員為了製作第3集，正在各地特訓中，就如今集一樣，下次一定會令大家吃一驚的。

2位 極速車手 F1車手之軌跡

「因為安裝了超級特殊C，速度感提高很多了。」

3位 HUMAN格蘭披治

「以車手視點來表現的賽車遊戲。充滿迫力！」

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	F-1 GRAND PRIX PART II	VIDEO・SYSTEM	945
2	極速車手～F1車手之軌跡	SETA	683
3	HUMAN格蘭披治	HUMAN	612
4	超級F1 CIRCUS 2	日本物產	561
5	GP-1	ATLUS	330

雖然F1熱潮逐漸冷卻，但遊戲方面卻越出越好。電單車作品也有第5位的「GP-1」，似乎賽車作品的變化今後會繼續增加。

鬥智遊戲PZG部門

1位 超俄羅斯方塊2+BOMBLISS

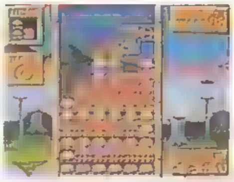
本來已經好玩，和朋友一起玩則更好玩的作品。與「孖寶方塊」一起佔去了1、2名！俄羅斯方塊很有趣，但BOMBLISS亦同趣精彩，令人停不了手。

製作人員的話　能夠得到這種獎是非常光榮的事，相信這是由於俄羅斯方塊這遊戲得各位喜愛才有這結果的。為了答謝各位，最近會有特別的限定版發售。

2位 孖寶方塊

「在紅白機或GAMEBOY亦很受歡迎，超任版則進一步強化了。」

3位 宇宙海賊鬥智版



「由於是忠實移植街機版，有玩過街機版的人會很開心。」

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	超級羅斯方塊2+Bombliss	BPS	1752
2	孖寶方塊	BPS	1212
3	宇宙海賊鬥智版	NAMCO	462
4	超級倉庫番	PACK・N・VIDEC	162
5	找尋溫利！繪本國之大冒險	TOMY	156

果然俄羅斯方塊是很強的！！被稱為本世紀最佳鬥智遊戲的俄羅斯方塊，到現在仍有人在玩。不過，最近這分野的原創性是否有點弱了呢……？

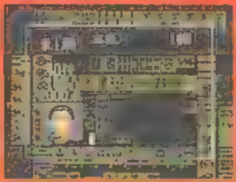
麻雀遊戲部門

1位 美少女雀士

由於推出的遊戲數目越來越多，日本方面從今年起特設了這部門。而光榮地獲獎的是這美少女雀士。所得票數能拋離其它遊戲，主要原因還是因為人物，街機版會在2月推出了，香港會有得玩嗎？

製作人員的話 由於所有製作人員都是初次做SFC化的工作，所以對SFC這機體苦戰了不少日子，最大的心願是這遊戲能成為日後SFC史的其中一頁，真的很多謝各位。

2位 職業麻雀



3位 超級日本物產麻雀

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	美少女雀士	JALECO	1308
2	職業麻雀 [illegible]	ATHENA	714
3	超級日本物產麻雀	日本物產	534
4	超級日本物產麻雀 2	日本物產	525
5	哭泣之龍～麻雀飛翔傳	I・G・S	219

[illegible]

另類遊戲ETC部門

1位 柏治（F.F V）

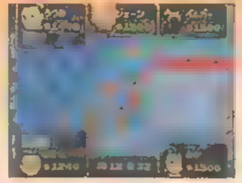
這個是日本受歡迎的人生劇場系列的第5作。系統上入出了不少變更，很能掌握住玩者的要求。前作「大爆笑・人生劇場」亦能登上第4位，可見這系列是有一班支持者的。

製作人員的話 當TAITO的例牌商品人生劇場得獎時，所有職員都狂歡起來。得到這鼓勵後，今後也會製作優秀作品出來的，請大家繼續指教呀！

2位 客輪逃生記

一以性質而言，是超任中少有的冒險遊戲。

3位 大富翁



一跳出了圖版遊戲的程度，世界共通的遊戲，的確是很受歡迎。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	大爆笑人生劇場～緊張刺激青春編	TAITO	723
2	客輪逃生記	HUMAN	564
3	大富翁	TOMY	426
4	大爆笑 人生劇場	TAITO	378
5	二段森田將棋	SETA	372

在這個集合了多種類型作品的部門中，TAITO的招牌名作得到了第1。少數的冒險遊戲「客輪逃生記」亦得到第2，算是適當的名次嗎。

最佳男主角獎

1位 大爆笑人生劇場~緊張刺激青春編

不愧是奪得最優秀作品獎的作品，連主角柏治亦很受歡迎。他是位流浪天涯，有很強正義感，與大腳鳥一起旅行的男子漢。而且，扮舞手時亦似模似樣，會否是他得分較高的理由？

製作人員的話 啊！我們的柏治能得到男主角獎真是不敢當。勝因會是因為更衣吧，步行時是普通樣子，但竟可在進入戰鬥前換好衣服，特別是舞手的……。厲害嗎！

2位 杜尼哥（勇者鬥惡龍外傳）

一想不到連這位阿伯亦如此受人歡迎。

3位 阿龍（S.F. II TURBO）

一上次得第一位的位連降兩級，看來還要繼續修行才可。

名次	人物名	遊戲名	所得票數
1	柏治	太空戰士F F V	711
2	杜尼哥	勇者鬥惡龍外傳～杜尼哥之大冒險	573
3	阿龍	S.F. II TURBO	414
4	拉迪	聖劍傳說 2	321
5	阿健	S.F. II TURBO	135

F.F.V之勢果然強勁。去年的霸者阿龍更被伏兵杜尼哥壓了下去，至於冠軍柏治相信是得到各種票的支持了。恭喜！！

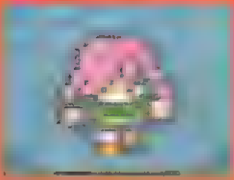
最佳女主角獎

1位 春麗（S.F. II TURBO）

她已經被日本人稱為女王了，在點票中段時，雖然曾敗給F.F.V的法里絲，但到最後又反敗為勝了。她已經是連續2年得獎的了，看來女角還是要看見樣子才可以的……。

製作人員的話　得到大家的愛護，春麗這人物亦逐漸成長起來了。明年更會有真人版的春麗和大家見面，到時亦會請繼續支持呀！

莉娜（F.F.V）



法里絲（F.F.V）

名次	人物名	遊戲名	所得票數
1	春麗	S.F. II TURBO	816
2	法里絲	太空戰士F.F. V	732
3	莉娜	太空戰士F.F. V	345
4	古露	太空戰士F F V	291
5	布莉姆	聖劍傳說 2	255

[illegible] SQUARE [illegible] 「好呀」了。

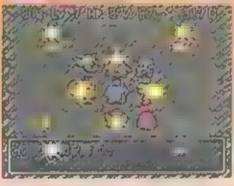
最佳效果獎

1位 星空之狐

始終也是科技的勝利吧。那種多角形的迫力映像，令任何人也吃了一驚，取得這個獎也是很應該的。利用了這種技術的遊戲，會否令今後的電視遊戲界改變呢？

製作人員的話　呃…各位是得獎了……」。
狐「全體，報告！！」　兔「很多謝大家！」
鷹「不算什麼事吧！」　蛙「果然是了。」

2位 勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險



←厲害之處是玩多少次都可以，不過卻是困難了一點。

3位 S.F. II TURBO

←做得比上集更好，ロ粒星的秘技下有驚人的速度。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	星空之狐STATFOX	任天堂	522
2	勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險	CHUNSOFT	327
3	S.F II TURBO	CAPCOM	243
4	太空戰士F F V	SQUARE	241
5	聖劍傳說2	SQUARE	114

就和這獎項的名字相du地，得獎的作品都很特別。雖然除此之外也有不少效果特殊的作品，但始終「星空之狐」是令人無話可說的。

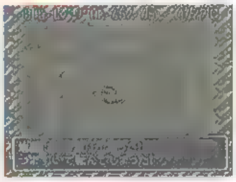
努力獎

1位 第3次超級機械人大戰

這個獎也是很適合這個作品的。作為人物型SLG，有非常高的完成，而且在效果方面也是很出色，即使是成年人亦可在這遊戲中回憶一番。

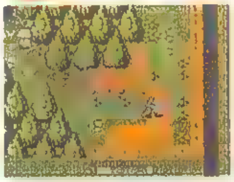
製作人員的話　呃，得獎了嗎？多謝大家！！由於內容很專業，最初還擔心能否吸引玩者，但最後可以放心了。以後亦請多多指教！！

2位 勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險



←在很多地方都得獎了的杜尼哥，在這裏亦取得第2位了。

3位 聖劍傳說2



←厲害之處是能3人同玩，人物們亦非常努力。

名次	遊戲名	公司名	所得票數
1	第3次超級機械人大戰	BANPRESTO	195
2	勇者鬥惡龍外傳~杜尼哥之大冒險	CHUNSOFT	172
3	聖劍傳說2	SQUARE	145
4	龍珠Z~超武鬥傳	BANDAI	123
5	傳說之戰OGRE・BATTLE	QUEST	114

讀者們對那些遊戲覺得好的意見，可從他們所選的遊戲中反映出來。對於那些認識作品內人物的人，機械人大戰的確像「上天所賜的遊戲」。

波動拳／昇龍拳／著作權

各位都知道什麼是著作權（拳？）嗎？什麼，不知道？不可以的，不可以的。著作權這東西由於和遊戲是有很深關係的，所以不學習一下是不行的……

到底什麼東西叫做著作權？

相信有不少讀者都會聽過這個名詞，但卻並不清楚它是什麼東西。不過，各位最好也要知道，不，是有知道的必要。為什麼？因為最近在遊戲業界中，就經常會引起一些和著作權有關的問題。對於喜歡玩遊戲機的各位來說，這是頗值得關注的事件。在這一頁中，我們會先來為大家解釋一下何謂著作權。不過大家可以放心，這其實並非是太難的事情來的。

若是簡單說明著作權的意義，就是用來防止自己製作的作品被人隨便模仿或盜用的權利。雖然在出版物或映像等媒界上都有著作權，但這又和電視遊戲有何關係呢。以下，我們就會來深入探討一下。

會以這樣的東西來表示

若是大家有仔細地看本刊的新作介紹時，相信也會發現在刊登遊戲照片的文章中有一些"c"~或~"TM"之類的記號。這個其實是代表那間公司或組織擁有那遊戲的著作權的聲明，雖然細小但卻非常重要，主要會表明那遊戲推出的年份及公司名字等。

c…COPYRIGHT的縮寫，這是個表示了該出版物特的著作權受保護的記號，但這絕不是一般的記號呢，大家以後要緊記了。

TM…TM是TRADE MARK的縮寫，簡單來說明即是注冊商標。經常都附加在遊戲名字之後，並非是指它們屬於同一網絡。

遊戲中的著作權是……

在平常我們什麼也不用理會便可玩到的遊戲中，其實也是有大量著作權的。現在我們會以下方的插圖為例，和大家來看一看。怎樣，是否有很多呢？事實上已經還有一些是未列出來的了。

◎ 畫面

映在電視畫面上的遊戲畫面也是著作權的對象。在這裏包括的，除了人物的畫面外，連作為背景的畫面或文字的字款等等亦是在著作權之內。

◎ 音樂

玩遊戲時聽到的音樂，是受到著作權保護的。所以，若是閣下隨便錄起來，其實是很嚴重的。將遊戲音樂錄音來銷售，在日本是犯法的。

◎ 系統

「FF」系列的ACTIVE·TIME戰鬥，技能系統，「女神轉生」系列的惡魔合體系統等是有著作權的，沒有公司的許可，其他人不能用它的名字或系統。所以是不會有照抄的作品出現的。

◎ 遊戲名字

遊戲的名字當然也是著作權的對象。所以，未得製造商的許可，是不能隨便販賣有「DRAGON QUEST」或「SUPER MARIO」名字的遊戲的，盜用是不要得的事情呢。

圍繞着「SF II」的CAPCOM & DATAEAST之爭論

事實上，最近發生了一件和遊戲著作權有關的問題。推出「SFII」的CAPCOM公司、向DATAEAST公司提出了民事訴訟。至於訴訟的內容，則是指去年3月由DATAEAST公司發表的街機遊戲「FIGHTERS HISTORY」侵害「SFII」的著作權。這個到底是甚麼一回事呀，馬上來調查一下吧。

由提出訴訟的CAPCOM公司指出，DATAEAST公司的「FIGHTERS HISTORY」無論在基本故事，人物與其動作，必殺技的出招方法及畫面構成等都非常酷似「SFII」，所以判斷是侵害了著作權。CAPCOM公司要求對方支付6億2000萬日元（約9000萬港元！）作賠償，同時中止製造及銷售「FIGHTERS HISTORY」的遊戲底板。

至於DATAEAST公司方面，則回覆說「FIGHTERS HISTORY」由於並非是模仿「SFII」的作品，所以並沒有侵害著作權。而且，更提出「SFII」在基本系統及對戰形式等都不過是「對戰空手道」（DATAEAST在84年發表的街機作品）的延續的反論。對於今次CAPCOM的起訴視為營業誹謗，反過來提出起訴了。這場官司到底結果會如何呢？

對戰空手道

（DATAEAST）

↑這個是DATAEAST的「對戰空手道」。是對戰格鬥遊戲的開山祖師？

CAPCOM方面的理論

就如在報紙等頭條的報導般，我們都相信我這一方的論調（即DATAEAST的「FIGHTERS HISTORY」是侵害了著作權一事）在法庭之上也會受到認同。

今次的訴訟，並非是程式程度的困難事情，就是普通人走到遊戲機中心一看，亦已能判斷到整體上，特別是在畫面及操作系統都非常相似的程度，所以很明顯會認定是侵害了著作權的。

在DATAEAST公司方面，雖然主張由他們開發的「對戰空手道」是對戰格鬥遊戲的元祖，但我們認為那件事對今次的訴訟是完全沒有關係的。

另外有關他們以營業誹謗為理由提出反控，但我們亦卻得這和今次的訴訟是無關的。

DATAEAST方面的理論

由本公司開發的「FIGHTERS HISTORY」，是本公司獨自開發的作品，絕對並非是模仿「STREET FIGHTER II」的東西，所以完全不會有產生著作權侵害問題的餘地。

由「SFII」或「FIGHTERS HISTORY」採用的基本規則，由於在「SFII」之前的格鬥遊戲亦可看到，所以對於CAPCOM將這權利以著作權之名獨佔而提出的這次訴訟，只能說是根本不成立的。

說起來，1對1的對戰型格鬥遊戲，是以本公司在1984年發表的「對戰空手道」為先驅，其它的格鬥遊戲都是由此發展出來的東西。因此、「SFII」和以前被判勝訴的「太空侵略者」及「食鬼」等獨創的遊戲由於是不同的，所以相信這訴訟不會獲得承認。

STREET FIGHTER II（CAPCOM）

「STREET FIGHTER II」……以遊戲界為首，在全世界都卷起了對戰格鬥遊戲熱潮的大流行作品、內容是從有個性的8人（「DASH」版是12人）中選出操作的人物、在世界各地進行對戰。按鈕共有6個，分別對應了輕、中、重的拳和腳。另外，除了普通招式之外，可藉着輸入指令施展波動拳、昇龍拳等必殺技也是特徵之一。

FIGHTERS HISTORY（DATAEAST）

「FIGHTERS HISTORY」……和「SFII」一樣是採用了6按鈕制的對戰格鬥遊戲。可選擇的人物有9人，其中也有柔道家的女孩。這遊戲的特徵，可算是沒有"弱點"的概念。這個是當向各人物設定了的弱點連續攻擊後，對手會因而昏迷的嶄新系統。卡羅夫以首腦身份友情演出也是DATAEAST才能做到的。

其它有關遊戲界著作權的話題

用真名會較好嗎？

近來推出的運動遊戲中，有很多都是使用了選手真名的。雖然製作者方面反映的意見是說為了更接近現實，更迫真，但這其實也是和著作權及版權有關。為了令大家易於理解，我們現在以棒球遊戲的情況來說明。在棒球遊戲中要使用真正的隊名、選手名字、監督名字、吉祥物等情況時，是必需要得到「日本野球機構」這組織以及各職業球隊的承認才可以的。若未得到他們的承認便擅自使用了選手名字或球隊名字，肯定會很快收到律師信的。所以最近的運動遊戲中，很多時都會加上××公認（認可）的字句的。明白了嗎？

超級明星棒球場2

（NAMCO）

↑「超級明星棒球場2」的登場選手全是真名的，要投入亦會較易。

全日本摔角

（MASIYA）

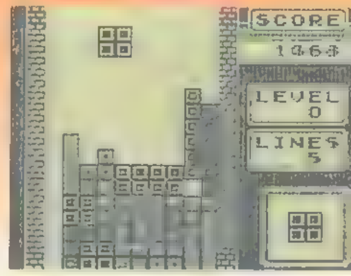
↑「全日本摔角」的登場選手全部是真名，招式也是非常迫真。

「俄羅斯」問題的去向

你知否那「俄羅斯方塊」，曾經有過在MD推出的打算呢？但由於是在不知不覺間從發售時間表中消失了，所以也會有很多人是忘了的。事實上，這MD版「俄羅斯方塊」，正是因為和著作權有關的問題而中止了發售的作品。

至於為何會變成這種事態呢？主要原因是因為本來擁有「俄羅斯方塊」版權的ELORG公司，含糊地向遊戲製造商出售「俄羅斯方塊」的版權所致。至於整件事的過程，是最初世嘉SEGA購入了街機和家庭機「俄羅斯方塊」的銷售權。不過，後來卻發現那權利中事實上並不包括家庭機。跟着，任天堂公司從ELORG公司正式購入了家庭機「俄羅斯方塊」的版權，推出了紅白機版本（手提機的合約由BPS取得）。至於大家在碟機中玩到的MD「俄羅斯方塊」，據說就是商人盜取出來翻版的「幻之作品」。

俄羅斯方塊（任天堂）



↑這是GAME BOY版的「俄羅斯方塊」。你玩過MD版沒有？

十字掣是任天堂專利

為了將玩者的意志傳達到遊戲中，控制器CONTROLLER是不能缺少的道具。雖然我們平常玩遊戲時會毫不在意的使用它，但事實上這控制器也有一些和著作權有關的事。

擁有由任天堂推出的機種的人，請看看附送的控制器。是否有一個+字掣呢。事實上，那十字掣本身也是一種有著作權的商品。至於到底是什麼一回事呢？其實這十字掣本身也被任天堂取得了獨自開發商品的登記商標的。所以，任天堂以外的公司是不能隨便製造或銷售十字掣型的控掣器的。由其它公司推出的機種（MD及PC-E）的控制器，都會是8方向控制器或圓形的。這個原來是有如此深奧的理由呢。唔，在意想不到的地方，意想不到地有著作權，說不定在其它地方亦隱藏了呢。

這十字掣也有祕密嗎

↑這十字掣是任天堂的原創商標，真是唔講都唔知？

更改資料是犯法？

由美國的嘉魯芙（譯音）公司推出的NES專用外接機器"GAME GENIE"。這東西雖然是利用更改盒帶內的資料，變成可選版或自由設定主角機剩餘數目，但這機器的銷售卻引來NOA（NINTENDO・OF・AMERICA）提出訴訟。理由是指將軟件的資料擅自更改是違反著作權法的。由於這訴訟，"GAME GENIE"曾一度中止發售。不過，最後由聯邦法院作出的裁決，是並無侵害著作權，因此由嘉魯芙公司勝訟。跟着，嘉魯芙公司更乘着這判決的優勢，向NOA要求賠償被禁止發售期內的損失。NOA方面雖然對這判決不服而上訴，但現仍未有結果。

若這裁決由嘉魯芙公司獲勝，那麼便會表示軟件的程式內是沒有著作權的。但和香港的「盛況」相比，小巫見大巫吧……

這就是"GAME GENIE"了

↑GAME BOY專用的"GAME GENIE"，對某些人很有用的機器？

在前面提到的CAPCOM與DATAEAST的問題中，說的是指基本系統及畫面構成等相似的遊戲是侵害了著作權，但這世上相似的遊戲佔大多數卻是不變的事實。以下，我們會分門別類來介紹一下這些相似的遊戲。希望由各位讀者充當一下陪審團判斷一下似到那一地步便算侵害了著作權，在那一地步之前則仍可容忍。這也是為了遊戲界的明天的……。

對戰格鬥遊戲

在前一頁亦提到過的對戰格鬥遊戲。這可以算是現今最流行的性質了吧。屬於這性質的遊戲的共通點，是一些巨大的人物使用拳、腳、必殺技等技巧戰至任何一方先倒下的系統。幾乎都是3局2勝制的系統亦令人很感興趣，能選擇的人物中必定會有女孩子，是為了增加捕獲的戰略嗎？

北斗之拳 〈SUNSOFT〉

←畫面令人投入，必殺技亦

〈VIC〉

←由動畫版的配音員負責人物的對白。

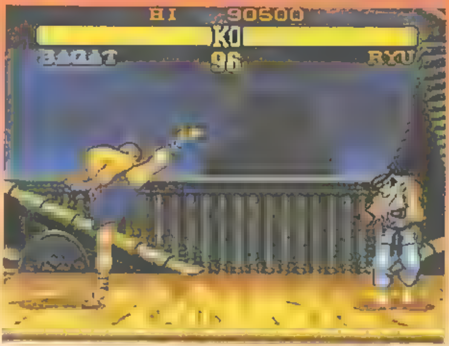
龍珠Z 〈BANDAI〉

←採用了空中戰及將畫面分割的系統。

餓狼傳說2 〈TAKARA〉

←有前後段的概念，更有超必殺技可用。

〈CAPCOM〉



↑屈招，3段攻擊……創造了不少全新專鬥用語的對戰格鬥遊戲，在全世界都大受歡迎。

橫卷軸動作遊戲

這類型的遊戲，玩法都是要在從右向左卷軸的版面中向目標不斷的走。途中出現的敵人或障礙物可用跳躍來避過，或者在取得路上的道具後更可攻擊他們，有前衛為標準裝備的作品似乎有很多。

孖寶兄弟

〈任天堂〉

↑踏着來幹敵人的動作，各種的機關等，在推出的當時是非常嶄新 的東西。

東海道五十三次

〈SUNSOFT〉

↑不單只能跳躍閃避，亦可用煙花來攻擊。

超音鼠SONIC

〈SEGA〉

↑魅力是速度是這類型遊戲中最快的，總之就是很快。

阿特蘭大之謎

〈SUNSOFT〉

↑在動作遊戲中加入了冒險遊戲的要素。

角色扮演遊戲RPG

在多種RPG中，採用輸入指令方式的RPG的數目多得驚人。在鎮或城內從人們口中收集情報，在圖版上打倒敵人賺取經驗值升級，一邊找尋同伴一邊前進。因為基本系統都是大同小異，於是會以故事來分高下。

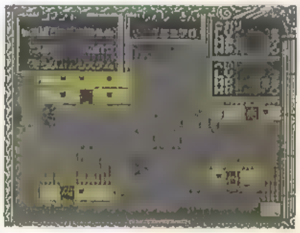
新・桃太郎傳說

〈HUDSON〉

↑以中世紀歐洲為舞台的RPG有很多，但這是日本古代的傳說。

海格拉斯之榮光III

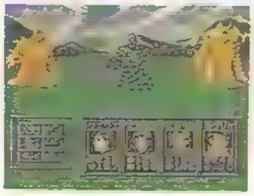
〈DATAEAST〉



↑基本系統精心製作，故事亦很出色。

聖光傳說II

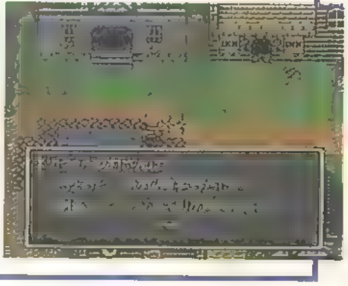
〈SETA〉



↑傭兵系統及神像合體等，充滿了新嘗試的RPG。

勇者鬥惡龍DQV

〈ENIX〉



↑現代RPG的元祖系列。在這作品中可令敵人成為同伴。

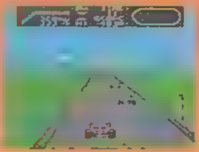
賽車遊戲PCG

這性質是3D型的賽車遊戲，玩者要操縱跑車或賽車，在世界各地的公路或賽道上飛馳…這是一定的形式，雖然有些會加上路面起伏，故[illegible]畫面的可觀程度，但內容[illegible]10年前的作品其實也是一[illegible]。

〈SEGA〉

↑有路面的起伏，背景非常美麗的賽車遊戲。

〈任天堂〉



←是[illegible]首個賽[illegible]

〈SQUARE〉

←可選用跑車或F1任何一款。

格鬥動作遊戲

將出現的敵人拳打[illegible]敗，這是種很適合用來[illegible]力的遊戲性質。拾起途中的道具強化起來，在版面最後遇上首[illegible]，打倒他便[illegible]，只[illegible]連射[illegible]便已能[illegible]某一階段。

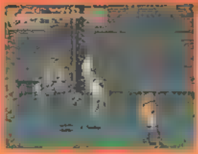
FINALFIGHT

〈CAPCOM〉

↑拳打[illegible]將出現的敵人打倒，這種快感令人不[illegible]下來

格鬥三人組

〈SEGA〉



少女[illegible]

〈BANDAI〉

←[illegible]人玩[illegible]

快打刑事・亂

〈JALECO〉

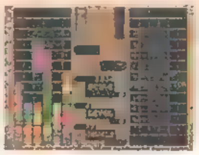
←[illegible]指揮，一旦[illegible]強化起來，各人物都很有個性。

落下型鬥智遊戲PZG

由於「俄羅斯方塊」的大受歡迎，確立了這種新的遊戲性質「落下型鬥智遊戲」。雖然在日本曾有一段時間的受歡迎程度達到會出現「落下GAME」這種慣用語的地步，但那熱潮現在已今非昔比了。

鑽石方塊

〈SEGA〉



←加入了連鎖概念的落下GAME。

史萊姆方塊

〈SEGA〉

←與電腦的對戰很新鮮。

超俄羅斯2＋Bombliss

〈B・P・S〉

↑俄羅斯天才設計的作品，簡單但卻深奧。

3D射擊遊戲3D-STG

將從畫面深處迫近的敵人擊落的遊戲。雖然人物各有不同，但其實內容並沒有分別。

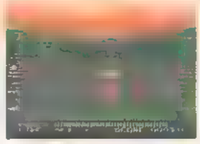
戰鬥動物學園

〈EPIC・SONY〉

←主角是會飛天的水手服少女，首腦是樹熊等動物，古怪但卻討好。

神武傳承

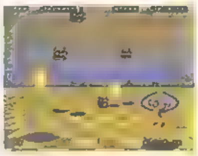
〈VICE〉



←和迫近的敵人對決。

太空獵人II

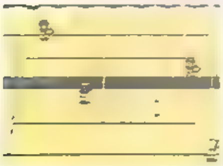
〈SEGA〉



←獨創的世界觀很特別。

超級明星網球

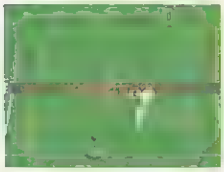
〈NAMCO〉



←也有溜冰場及神社的球場。

決勝局網球

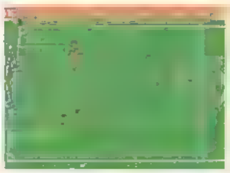
〈HUMAN〉



←是畫面變美了的「明星網球」嗎？

足球

〈任天堂〉



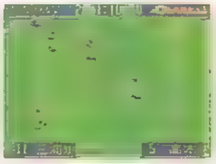
←這是首個採用橫畫面的足球作品。

運動遊戲SPG

雖然運動遊戲推出了不少，但大概都可像如下的分類。足球及網球雖然有各種畫面構成方式的作品推出，但棒球遊戲則以擊球手身後作視點佔大多數。相信是因為能令擊球或投球者都易玩一點吧。

日本聯賽巴西杯

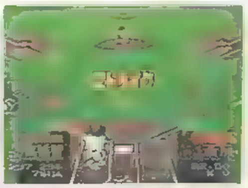
〈NAMCO〉



↑隊伍名，選手名字全部都是真名，完成度很高。

超級明星棒球場2

〈NAMCO〉



↑棒球遊戲老字號的「明星棒球場」。

白熱職業棒球

〈PONY〉

↑基本是模仿「明星棒球場」，但卻加入了打擊率的變化等。

超人棒球

〈CULTURE・BRAIN〉

↑選手成長後，會可以使用炎之球等各種魔球。

SPECIAL

超級任天堂超級祕技大全

上期的別冊攻略雖已加厚頁數，但仍有很祕技未能介紹給大家。今次特別用較多篇幅，將大家已知，未知的祕技一口氣公開吧!!

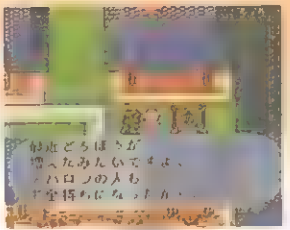
浪漫傳説・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

99999999金幣亦並非夢想!?

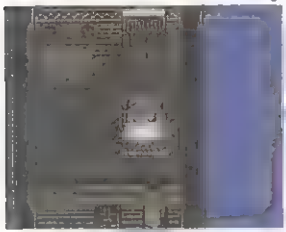
這個遊戲真是什麼也要講錢（クラウン）的。照計也會有不少人為了不夠錢用而嘆息，這祕技最適合這班人了。因、因為這是個能把寶箱內的錢無限制地取得的超級、特別、高速、巨大、神奇、電擊、全攻型的祕技。首先，你要把故事玩到雅伯倫鎮上有小偷出沒的程度，這是若在皇帝的房間裏睡，會變成可自由活動的晚上狀態。不過，卻不要到任何地方，繼續睡到天光。變回日間後，從雅伯倫鎮西邊的雜貨店走到屋頂，進入屋頂地區左上的窗。這樣，會得到一個放了10萬金幣的寶箱。取得寶箱後，若再一次回到皇帝的房間睡後去取剛才的寶箱，寶箱會復活了!!由於這10萬金幣會放進帝國的金庫，重覆這祕技的話，在謝拉魯時代便已經可以得到巨額資金了。

雅伯倫出現了盜賊



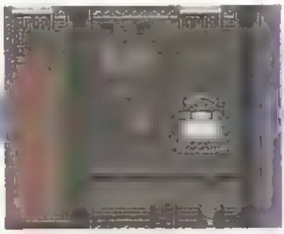
↑居民們談起小偷的事・・・。

留在家中睡到天光



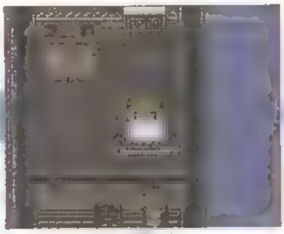
↑再睡一次，直至天亮。

在晚上雖然可以動……



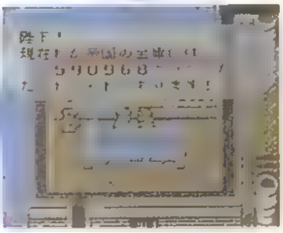
↑變了晚上亦不要走出去。

首先是到床上！



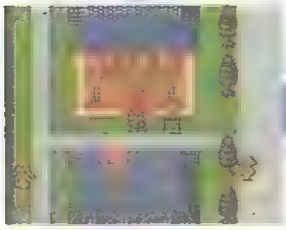
↑首先到自己的床休息。

確認金庫



↑帝國的金庫只有這數目的錢。

趕快到雜貨店

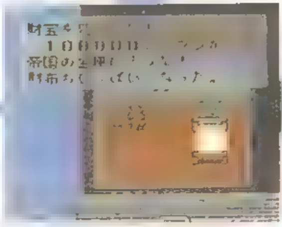


↑進入這店的暖爐。SORRY。

目標是寶藏!!

↑以前衛越過屋頂!!

是10萬金幣!!



↑得到寶物了，重覆這過程!!

賺了不少……

↑看，貯了這麼多錢。

浪漫傳說・三級技

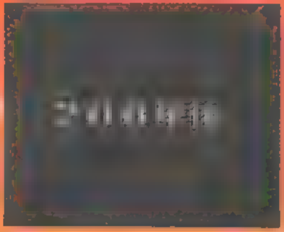
●ROMNACING SA・GA 2

時間的經過，是和戰鬥次數有意外關係的

完成1件事了

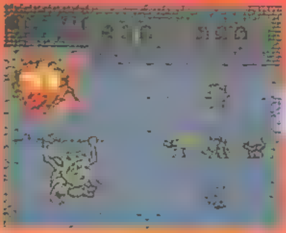
↑終於克服困難擴張了帝國領土，會經過多少日子呢？

經過208年呢



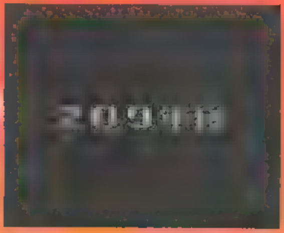
↑208年後。留意208這字。好，看着右方了

若戰鬥多一次後

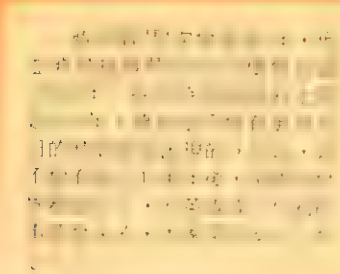


↑在同一地區完成之前，多戰鬥一次來看看。怎樣呢？

看，是209年了



↑嗯，經過的月日變成209年了。增加了1年



不過也是有上限的

↑即使你玩多少時間也好，也不會超過250年時間。

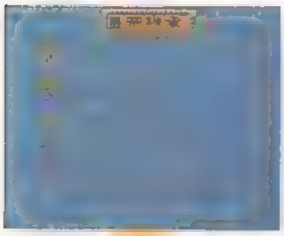
獲得了新領土，跟着在多少年後……。一個熟悉的情景呢。這時經過的年月，雖說是會按玩者之前的行動而改變的，但現在發現了少許時間經過的法則。首先，似乎每件事也設定了基本會經過的年份。例如是完成這洞穴後會經過了30年的形式。跟着再加上戰鬥次數，便會變成經過了的年月。從上方的照片中，已可以一目了然地知道1次戰鬥會經過1年。若能以最少戰鬥來發展，難道能減少皇位繼承的次數！？

浪漫傳說・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

以用完即棄的皇帝收集陣形

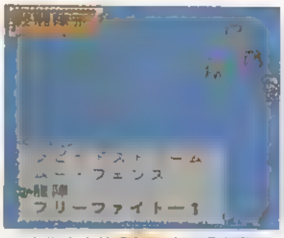
選擇新的皇帝



↑以皇位繼承選些新職業。

「浪漫傳說2」的新要素、陣形。這東西是讓各種職業的人成為皇帝，在陣形訓練所開發出來的東西，但若是重視皇帝小心翼翼去玩的話，還未學到一半已經爆機了。始終，有大量陣形隨時更換也是很有趣的。雖然是有點亂來，但在學會新的陣形後，還是強行把皇帝拿去送死以便有皇位繼承，換不同的職業來增加新的陣形。這樣便可在短期內收集到大量陣形了。不過，這祕技由於在同伴職業較少時用了亦毫無意義，到同伴增加至差不多才下毒手吧……。

重覆之下便OK



↑全靠大家的「努力」，現在有很多陣形可用了。

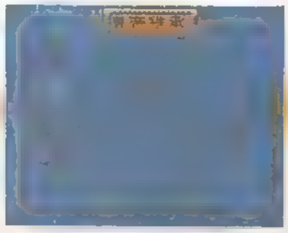
開發新的陣形

↑跟着是去城內1F的陣形訓練所，開發新的陣形。

將皇帝拿去送死

↑學會新陣形後，那位皇帝已再沒有利用價值了，拿去餵給怪物吧・・

再選擇新皇帝



↑再次是皇位繼承。又再以新的職業成為皇帝。

再次到陣形訓練所

↑又再來到陣形訓練所。學會了新陣形後，這位皇帝可以安息了・・

浪漫傳説・特級技

●ROMANCING SA・GA 2

組合術法從此一清二楚

在兩種屬性組合下，可創作出更強力的術法「組合術法」。它們的資料現在要為大家送上了。單是看見這個，便已經足以感到組合術法的魅力吧!!

屬性	術名	攻擊力	目標	術點數	效果
火地	炎の壁	4	己方全員	7	製作炎之壁。能在1回合內回避凍氣和熱。從LV21起會攻擊前列的敵人。
火地	ヒートハンド	—	自己	1	以火炎覆蓋自己的拳、可使用火龍瓜和赤龍皮的特殊體術技。
火風	熱風	3	敵全員	4	以高溫的風包圍敵全體，除了熱力做成的損傷外，亦可令動作變遲鈍。
火風	ファイアストーム	6	敵全員	8	以瘋狂的火炎風暴，令全部敵人受傷。在火系的術法中是最強之術。
水地	エリクサー	—	己方單體	8	能把己方一人的HP完全回復。更能把石化以外的異常狀態全部回復。
水地	竜脈	—	自己	3	借助本地的能量，能把術者的一切能力暫時提高。可連續的使用。
水風	サイクロンスクイーズ	4	敵單體	4	產生龍卷風，將一隻敵人卷起帶來損傷。同時會陷入衛擊狀態。
水風	召雷	6	敵單體	7	呼喚雷雲向一隻敵人降雷、以電力來攻擊。連周圍的敵人也會受傷。
天火	セントファイア	3	敵縱1列	3	放出直線狀的淨化之炎。對惡魔或無生命的敵人可造成嚴重損傷。
天火	クリムゾンフレア	13	敵單體	12	以紅色光線破壞敵人的思考中樞。有熱損傷、黑暗、魔力低下等效果。
天水	ダイヤモンドダスト	3	敵全員	3	將空氣中的水份凍結，在敵人頭上降下。用凍氣來打擊的攻擊術法。
天水	プリズムライト	—	敵全員	3	以七色的光芒包圍敵人攻擊。這光芒可破壞敵人的精神。
天地	アークサンダー	4	敵單體	5	從地面昇往天頂的閃電之柱。有令到周圍的敵人亦受傷的威力。
天地	光の壁	5	己方全員	12	只有1回合可從一切攻擊中保護隊伍。從LV21起可向前排的敵人攻擊。
天風	妖精光	—	自己	5	從天上降下祝福之光。可提高魔法防御和敏捷度。
天風	太陽風	5	敵全員	7	以光子風暴敵全體。是以熱、凍氣、電擊的複合攻擊。

浪漫傳説・特級技

●ROMANCING SA・GA 2

將雅伯倫發展起來

以下會刊出了設立術法研究所及雅伯倫大學，皇帝親衛隊（インペリアルガード）的組成，新市鎮地區開發等各自的條件。具備條件後，只要坐在王座上便會有大臣走來向你提出。當然，要設立自然需要足夠的錢才可…

術法研究所是？

皇帝的術法點在18~25以上

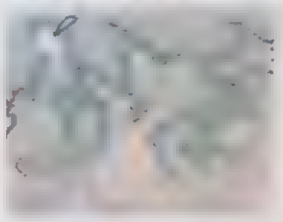
←經常要檢查自己的術法點。

←設立是需要有100萬金幣的。

100萬金幣!!

新・市外地區是？

將哥姆倫島・賴西魯約達成為帝國領土。



↑盡早將以上的地區變成領土。

↓你有能力支付300萬建設費用嗎?

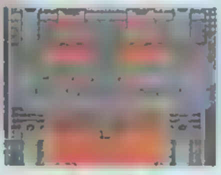
300萬金幣!!

雅伯倫帝國大學是？

帝國領土5處以上

↑帝國領土要5處以上的條件，是意想不到的輕鬆。

↓需要200萬金幣。果然建大學是要花不少錢的，幸好不會超支。



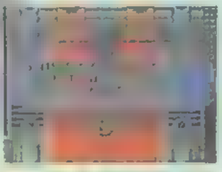
200萬金幣!!

皇家近衛團是？

帝國領土9處以上

↑帝國領土要有9處以上時，遊戲已玩了一半以上了。

↓為了設立皇帝親衛隊，30萬裝備費不算貴。



30萬金幣!!

浪漫傳說・三級技

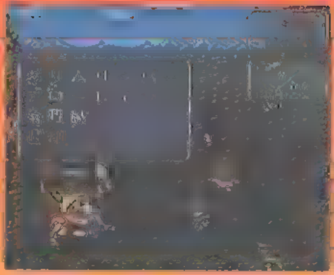
●ROMANCING SA・GA 2

帝國收入增加的難以想像理由

敵人就像活生生的錢

看，錢又增加了

退卻亦不是問題。



現在有多少錢呢？

首先到全冊確認有多少錢可較易理解。

現時的收入是這個

現時的收入亦應確認一下才可。

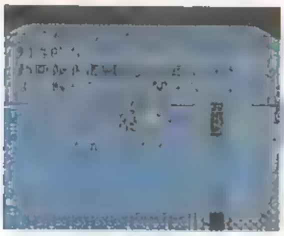
帝國的固定收入，雖然在增加支配地區的過程中逐漸增加，但現在發現了這金額的增加方法是有一定法則的。那就是你的戰鬥次數，帝國的收入數額X戰鬥次數，會就這樣成為帝國的收入。戰鬥次數的計算方法，由於會在和敵人接觸時成立，因此即使退卻亦能增加金額。當不夠錢用時，大家可用退卻來賺錢。不過，若退卻次數太多時，就如大家所知道般會令敵人變強，所以是要注意的。

浪漫傳說・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

透明兵士出現、出現了~!!

與哈魯杜王商量

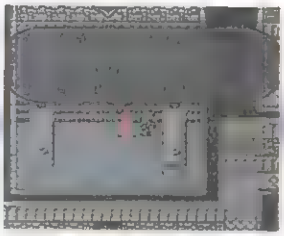


↑哈魯杜王正為繼承者問題而頭痛，幫他選出其中一人。

哈魯杜王之死

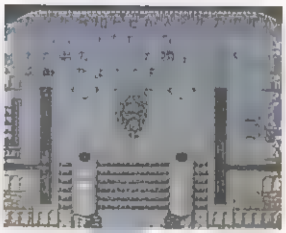
↑哈魯杜王竟然突然歸天了，心中暗叫不妙。

杜馬失蹤!?



↑杜馬失踪，首先去見見基奧古或蘇菲雅。

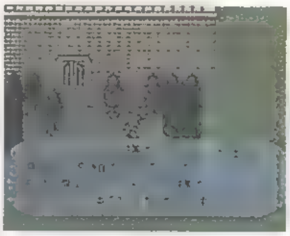
尼拉古城的基奧古



↑尼拉古城的基奧古，正因為杜馬自行繼位而很憤怒。

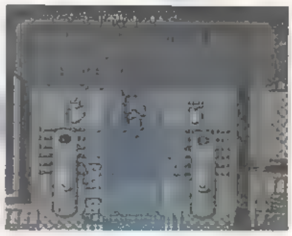
在卡柏蘭王國中，是能夠發現一位看不見身子，只會表示訊息的兵士（總之就是透明人!?）。想見見這奇景的人，首先要在達古拉斯城住一晚，這樣，哈魯杜王會急病死去，杜馬亦失踪了。這時候，雖然杜馬是隱藏在森林中的，但我們在找杜馬之前，先見一見尼拉古城的基奧古或是科法的蘇菲雅才去森林和杜馬談話。談了一會後，雖然會有一位兵士來到，但這兵士竟然是只有對白而沒有身影的。

隱形士兵登場



和杜馬談話後，出現了看不見的兵士!?

科法的蘇菲雅



[illegible]奧古[illegible]的蘇菲[illegible]，跟猜是回到達古拉斯。

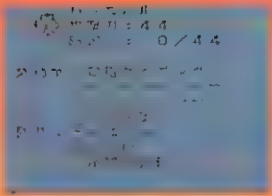
浪漫傳説・特級技

●ROMANCING SA・GA 2

送給收集家的怪物道具一覽表

在打倒怪物時有機會得到特殊的道具，令戰鬥起來亦更起勁。在「2」代中，有了前作所沒有的怪物遺下的道具登場。以下，我們會把怪物擁有的道具一口氣公開。在每一隻怪物身上，分別擁有高機會和低機會留下的2種道具。其中更有些是除了打倒怪物外不可能到手的強力武器。在遊戲的系統中，由於有些怪物是只會在一定時期遇上的，有不少珍品是會被錯過了的，有收集興趣的玩者想來挑戰一下嗎？

↑好運時會在戰鬥結束後得到道具。



↑特定的敵人會有更厲害的武器。

	怪物名字	留下的道具（高機會）	留下的道具（低機會）
骸骨系	ボーンヘッド	ダブレット	ターゲット
	スケルトン	三日月刀	ターゲット
	スカルデーモン	三日月刀	スターストーン
	ドレッドナイト	超鋼金の鎧	幻獣剣
	チャリオット	——	ウィルガード
	スカルロード	三日月刀	クリスナイフ
殭屍系	ノスフェラン	玉虫のローブ	森の精気
	デュラハン	白手袋	スペクターソード
	ヴァンパイア(男)	雷酒	宵闇のローブ
	ヴァンパイア(女)	神秘の香水	宵闇のローブ
獸人系	ゲット	傷薬	ラビットイヤー
	ゴブリン	棍棒	傷薬
	ホブリン	ターゲット	ゴブリンソード
	ウォッチマン	ミトン	ラビットフット
	人狼	ワニ革の鎧	ロブオーメン
	オーガ	棍棒	スリッジハンマー
	トビー	ゴブリンソード	エルダーボウ
	ミノタウロス	戦斧	高級傷薬
	オーガバトラー	棍棒	スリッジハンマー
	チャンピオン	超鋼金の盾	スプラッシャー
	白獸王	ワニ革の鎧	ワンダーバングル
	スフィンクス	術酒	——
	マットオーガ	最強の帽子	コンバットスーツ
	ビーストメア	スリッジハンマー	マジックブーツ
	ロビンハット	ソウルセイバー	ラビットアーマー
	ラルヴァクイーン	精霊の指輪	月影のローブ
鳥系	クレイジー・サン	——	太陽のローブ
	ウィズゴブリン	ゴブリンソード	ウインクキラー
惡魔系	ジャム	術酒	——
	ナイト	ロングスピア	超鋼金の盾
	ゼノ	術酒	スターストーン
	インプ	術酒	雷酒
	カルト	術酒	スターストーン
	マジシャン	スカルロッド	マジックハット
	青鬼	力帯	怪力手袋
	ジョーカー	——	月影のローブ
	ヒューリオン	玉虫のローブ	断熱服
	赤鬼	力帯	怪力手袋
	ナックラビー	——	最強の帽子
	ディアブロ	ヴォーパルアクス	ヴォーパルソード
獸系	ゴルゴン	——	万能薬
	河馬人間	雷酒	宵闇のローブ
	トウテツ	クリスナイフ	精霊の指輪
植物系	サラ	棍棒	棍棒
	マンドレーク	術酒	リラックスハーブ
	クリーパー	傷薬	リラックスハーブ
	ウッドノイド	棍棒	森の精気
	スプリッツァー	術酒	リラックスハーブ
	お化けキノコ	雷酒	生命力回復
	ナスティペダル	高級傷薬	リラックスハーブ
	グラスホッパー	術酒	リラックスハーブ
	ナイトシェード	雷酒	リラックスハーブ
	シグナルツリー	高級傷薬	リラックスハーブ
	プラティマリー	森の精気	神酒
	ラッフルツリー	フレッシュハーブ	万能薬
	トーチャー	棍棒	森の精気
	アルラウネ	雷酒	フレッシュハーブ
	ナイトヘッド	神酒	フレッシュハーブ
	マルガリータ	森の精気	フレッシュハーブ
史萊姆系	ゼラチナスマター	雷酒	キャンディリング
	ムドメイン	——	万能薬
	サイケビースト	——	万能薬
	ブロッブ	——	神酒
	ペインバーブル	雷酒	スターストーン
	アゾート		万能薬
	ゴールドバウム	生命力回復	虹の水冠

	怪物名字	留下的道具（高機會）	留下的道具（低機會）
蟲系	タームソルジャー	ワームスレイヤー	金剛石の槍
	ブラックウィドウ	術酒	月影のローブ
蛇系	オピオン	—	術酒
	コウアトル	——	術酒
	フューザー	—	ラバーソウル
	パイロヒドラ	皇帝液	ヒドラスーツ
	リリス	神秘の香水	月影のローブ
	エレキテル	——	ラバーソウル
	メドゥサ	ワンダーバングル	太陽のローブ
	ヴリトラ	皇帝液	ヒドラスーツ
魚系	スノーレディ	— —	情熱の香水
	ヘクトアイ		情熱の香水
	クロイトン		皇帝液
	スカーレット		神秘の香水
	トリトーン	最強の帽子	マイティヘルム
	人面ザメ	雷酒	月影のローブ
	チェスタトン		皇帝液
	アルビオン		万能薬
水棲生物系	ニクサー	術酒	シルバーリング
	ニクシー	トライデント	ランサー
	メーベルワーゲン	——	超鋼金の鎧
	鎧甲竜	——	超鋼金の鎧
	大海竜	——	水鋼の盾
	ディープワン	スカルロッド	宵闇のローブ
	ベグバウラー	高級傷薬	怪力手袋
	クラブライダー		ランサー
	首長竜	——	水鋼の盾
精靈系	シー	傷薬	情熱の香水
	アムネジア	情熱の香水	ワームスレイヤー
	リキッド	術酒	雷酒
	エアー	術酒	雷酒
	フレイム	術酒	雷酒
	ソイル	術酒	雷酒
	バルキリー	怪力手袋	スプラッシャー
	水の精霊	術酒	神酒
	土の精霊	術酒	大地の精気
	シュラーク	情熱の香水	神秘の香水
	風の精霊	術酒	神酒
	ジャン	高級傷薬	フレッシュハーブ
	バザディブ	情熱の香水	神秘の香水
	火の精霊	術酒	神酒
	マーリド	高級傷薬	生命力回復
	セフィラス	ワンダーバングル	ウィルガード
人類系	アデプト	メイス	ターゲット
	影	武道着	ラバーソウル
	ノービス	とんがり帽子	タンブラーロッド
	シニア	とんがり帽子	タンブラーロッド
	カリアンブルー	ワニ革の鎧	ハイキングアクス
	ヴァイカー	メイス	ターゲット
	ドラフトレッド	ワニ革の鎧	青竜刀
	エルダー	術酒	神酒
	マスター	とんがり帽子	スカルロッド
	グレート	武道着	力帯
	シルバービート	怪力手袋	力帯
	ラーマ	雷酒	アースガード
	ブラックレギオン	マイティヘルム	ヴォーパルソード
	ドクター	とんがり帽子	セージロッド
	ミスティック	マジックブーツ	宵闇のローブ
靈體系	ジン	フレッシュハーブ	ラバーソウル
爬蟲兩棲系	ワニゲータ	ワニ革の鎧	ワニ革の鎧
	ウェアフロッグ	傷薬	高級傷薬
	リザードマン	ワニ革の鎧	ワニ革の鎧
	リザードレディ	ワニ革の鎧	ランサー
	トードマスター	青竜刀	超鋼金の盾
	リザードロード	ワニ革の鎧	名刀千鳥

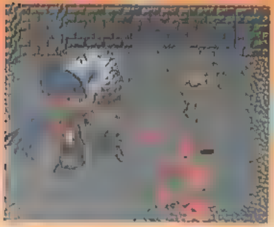
浪漫傳説・三級技
●ROMANCING SA・GA 2
迷魂必定能夠見切

只對男性人物異常威猛的特殊攻擊迷魂（テンプテーシーン。若皇帝是男性，只要未對這招免疫，也會很麻煩。不過，若使用水之術法的霧隱術，在隱身期間是絕對不會中迷魂的。過了一些時間後，相信便能將這招免疫（見切）。

使用霧隱術的話

↑以水之術法霧隱術隱藏起來。

不會受到攻擊



↑只要是隱藏在霧中，迷魂便絕對不會有效。

要見切亦較簡單

↑一直隱藏更有可能把迷魂見切。

浪漫傳説・四級技
●ROMANCING SA・GA 2
分子分解有效的敵人

首先是學會招式！

↑碎裂劍在使用一段時間後會學到分子分解這一招，是超方便的招式。

瞬間化為烏有

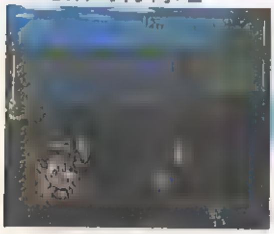
↑就如這樣，可以一擊打倒敵人。但當然要成功才可

碎裂劍（スプラッシャー）這把劍的獨有絕招「分子分解」，是能把敵人在瞬間分解的方便招式。大家知道這一招若是向敵人使用時會出現失誤（ミス），便代表一定會有效的嗎？相反，相出招時沒有任何表示的敵人，就是絕對無效的

↑即使是失誤，只要有失誤表示出現的敵人便總會有機會。

浪漫傳説・四級技
●ROMANCING SA・GA 2
被大蛇吃掉了的青蛙

用蛇招對付青蛙



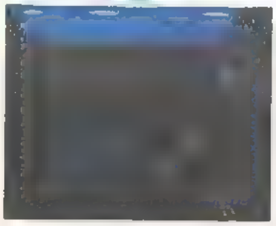
↑在這裏選擇響尾蛇。

會心之一擊！

↑發面發光出現了效果!!

在眾多敵人中，青蛙系的敵人除了經常出現外，牠們的超高體力亦令人覺得很討厭。大家有同感嗎？如果你也是這種人，不妨試試用小劍的招式響尾蛇（サイドワインダー）或蛇擊（スネークショット）吧。若能擊中的話，不論體力的高低，也是可以一擊打倒牠們

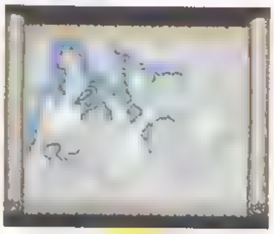
死掉了



↑好，一擊致命了。不要小看小劍的絕招呀。

浪漫傳説・四級技
●ROMANCING SA・GA 2
連浮標亦趕快起來

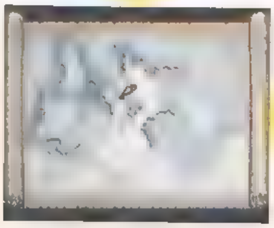
按着Y掣。



↑平常的移動速度慢得很可憐。

知道按着Y掣可前衛的人雖然相信多不勝數，但地圖畫面上又如何呢？事實上，在全體地圖畫面上，若按着Y掣來移動浮標，是能和前衛時同一速度的，很適合性急的人使用的招式。

在移動時



↑以平常2倍的速度移動了，不過在照片上是很難比較的。

加快了!!

↑轉眼間己來到這種地方了，的確很快。

浪漫傳説・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

對魔石之指環頭痛的人

呀，被咀咒了!!

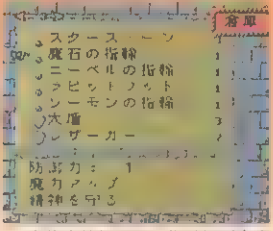
↑裝備後若走到旅館，裝備者以外的LP會降低1！

有特殊能力的魔石之指環，只要一裝備了便會受到咀咒，相當麻煩，而且更是絕對不能除下的。這樣下去會有全滅的危機，雖然遺憾，但除了把裝備者殺死之外，是沒有辦法解除的。含着淚將裝備者帶去送死吧。順帶一提，在雅伯倫城自己的寢室中睡是不會減少LP的。你知道嗎？

請你去死吧…

↑令裝備者的壽命（LP）耗盡。

指環終於除下了



↑在偉大的犧牲下，指環回到倉庫了。

浪漫傳説・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

旅館女孩的祕密

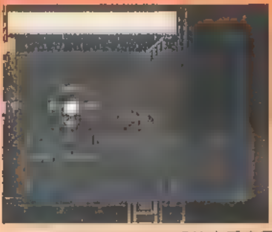
拜托要住一晚的話

你認識莫比姆（　　　）鎮嗎？這裏是以武裝商船團根據地而聞名，是北洛基杜的港口鎮。不過，你又是否記得旅館內的老婆婆呢。那位提供了不少情報的婆婆，似乎是位年輕女孩假扮的。真令人吃驚，這個祕密不要告訴其他人呀。

直接和她談話的話…

↑問中亦想從旁談話的……。呃，呃呃？

發現了真正身份！



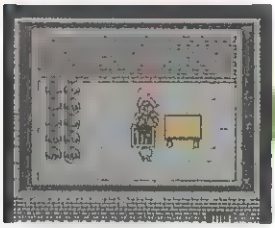
↑為了不被武裝商船團的人看上而化裝。

浪漫傳説・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

皇帝也會坐枱…

來到運河要塞的小屋



↑出現樓梯便站在那裏之上。

在樓梯之上SAVE

竟然是站在桌上

↑就是這樣。而且更不能活動，要注意SAVE的地方。

這個祕技，在借助城市小偷去攻略運河要塞時可以一試，在嘉樂的指引下，當隱藏在桌下的隱藏祕密樓梯出現後，在它的上方SAVE 。RESET後再開始時，皇帝竟然站在桌上了，雖然和嘉樂説話便可復原，但真是不懂禮貌呢……。

浪漫傳説・四級技

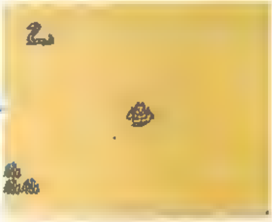
●ROMANCING SA・GA 2

越過流砂的方法

適當地碰上敵人時

↑在流動途中碰上敵人的話，用逃走或是把戰鬥結束。

可突然走出來



↑戰鬥結束後，只要把十字掣按向流沙的外方向便能成功離開。

在美魯沙漠中，四處都是會令你滑着走的流沙。只要稍為碰上，便會不能按自己的意思去到其它地方。不過，若是在流沙上流經途中碰上敵人，是比較幸運的。只要在戰鬥結束後按着十字掣，便能從流沙之中逃掉了。

在賴西魯海峽亦一樣

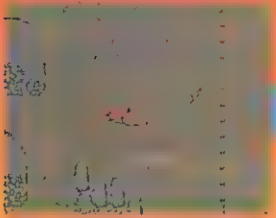
↑在賴西魯海峽的沙上，[illegible]招同樣行得通。

浪漫傳説·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

RESET指令發現！

嘩~全滅了



↑全滅了。在這種時候

同時按
SELECT掣
和L掣

↑瞬間回到了標題畫面，如果在戰鬥中都可以的話就更好了……。

這遊戲老實說是有必要經常RESET的。不知是否因為這樣，所以是準備了RESET指令的。在圖版畫面中，同時按SETECT掣和L掣。就是這樣，在全滅時或選錯了路線時使用會很方便，但相信會變成一種習慣。

浪漫傳説·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

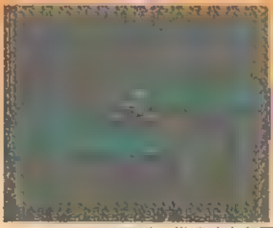
在這種地方有捷徑

在海燕之巢的地點

↑任何人都能輕易走到這裏吧。

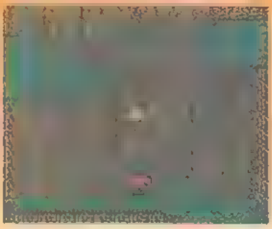
發現了一條較難注意到的捷徑，地點是杜巴那個有海燕巢的山崖。取得到海燕巢之後，在右上照片的地方向下前衝。這樣可跳到下面的山崖，跟着只要沿着藤向下爬，便能很快回到杜巴村了。

在這裏前衝



↑在海燕巢的附近，從這地方向下前衝。

是這樣的捷徑



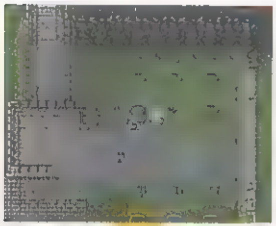
↑跟着只要從藤向下走便可馬上回到村裏。

浪漫傳説·四級技

●ROMANCING SA·GA 2

走進牆壁之中了

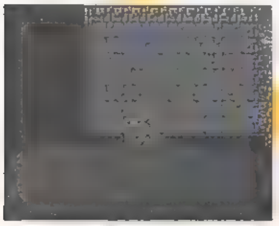
到雅伯倫的墓地



↑首先是走到墓穴的地下。

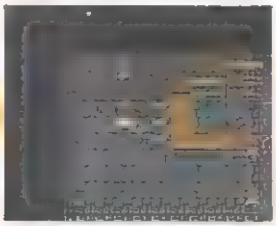
不斷在雅伯倫活動的祕密組織城市小偷，在他們根據地雅伯倫墓地的地下中，有一位比較有趣的傢伙介紹給大家，和這傢伙談話的話，他便會向畫面上方跳。若和他談多次後，他會跳進牆壁之中的，像個傻瓜一樣。

喜歡唱歌的傢伙



↑和左下出入口前面的傢伙談話，他便會向前跳。

走進牆壁了！



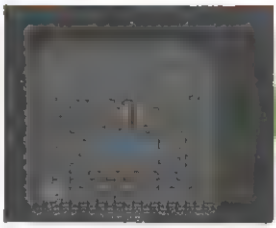
↑在多次談話後，他跳到牆壁之中了。

浪漫傳説·四級技

●ROMANCING SA·GA 2

他們不用休息的嗎!?

好，出陣!!



↑好，輪到格鬥家出場了!!

時間過去了……

↑先完成了其它事件，經過了118年的歲月。

保護着列比魯鎮的正義英雄格鬥家，當把怪物之巢穴中史萊姆系的首腦打倒後和他們談話，他們會出去對付最後的首腦。現在試試先完成其它事件再去怪物之巢穴看看，即使經過了100年以上，格鬥家仍會在和同一首腦在戰鬥着。

你們幾多歲了!?

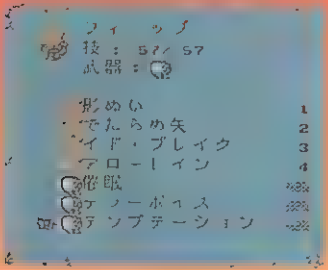
↑到怪物之巢穴看看，118年前的格鬥家仍在戰鬥。

浪漫傳説·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

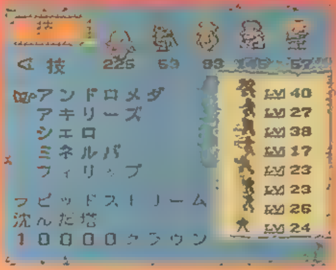
迷魂對女孩子火龍及地鼠等無效

早已見切就不成問題



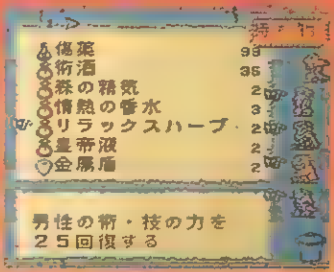
←若在見切了的招式中擁有迷魂，便不用擔心會受到迷惑。

是女孩子的話亦不用擔心



←對女孩子完全不會生效，所以可以放心了，全部都是女則安心。

火龍族亦沒有問題



←龍族似乎不算是男性，不過也算女性呢。

七英雄之一的洛寶妮（ロックフーケ），由於她所使用的迷魂（テンプテーション），相信有不少人已吃過苦頭。現在有好消息了，迷魂由於只是對男性有效的招式，若隊伍全體變為女性，或是在其中加入無分性別的火龍族或地鼠族成員，迷魂便會完全失效。在沒有見切（免疫）的情況下，這種戰法會相當輕鬆。

恐怖的迷魂絕招

←全員男性（7）的隊伍，一般情況下相信會被全滅。

但卻完全沒有事

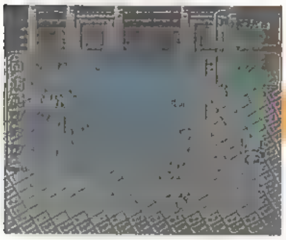
←但是，迷魂卻對火龍族和地鼠族沒有效呢！

浪漫傳説·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

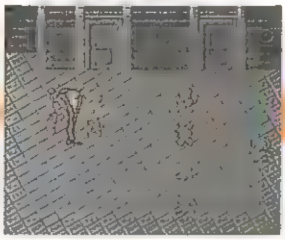
公仔迷的七英雄、波古安的輕鬆必勝法

一味的防禦



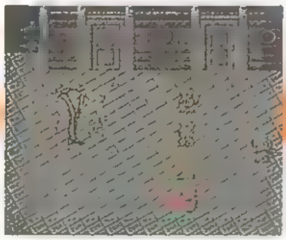
↑防禦的話，由於防禦力會增加，損傷也會減少。

繼續在防禦



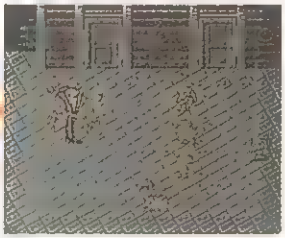
↑即使中了傀儡亦只會這樣，沒有任何壞影響出現。

敵人的技點用完後



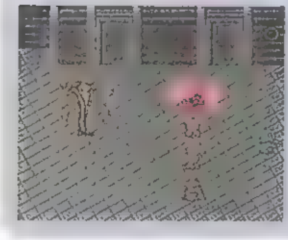
↑當波古安的技點數用盡會開始用爪來攻擊，反擊開始！

是反擊的時候了！



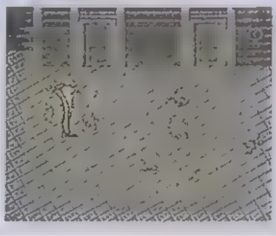
↑斧系必殺技大大斷及火系的攻擊都能構成較大損傷。

一般的戰鬥中……



←一般都能比這方更早施用傀儡。

傀儡是很恐怖的



←被操控的同伴，會不受控制的向自己人攻擊。

七英雄之波古安（ボクオーン）。在他的必殺技，能令己方同伴自相殘殺的傀儡（マリオネット）面前，大家是否很辛苦呢。不過，現在找到了一個能把這樣的波古安亦輕鬆打到的祕技。在戰鬥時，主角們要一味的不斷防禦着。這樣的話，即使命中了亦不會攻擊自己人的。更一石二鳥的，是當守了十多回合後波古安會用完技點數，不能再使用傀儡的招式，這樣便可以開始反擊了，一口氣分出勝負吧。

浪漫傳説・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

在運河要塞處發生的怪現象!?

發現了一個能在運河要塞目擊奇怪現象的祕技。首先，要拜托在運河要塞酒吧的男子去找尋運河要塞的祕密。跟着再和這男子見面，讓事件發展到晚上。當他説要引路而走出建築物之外後，會和那男子説話。説話中，雖然只能一直聽他的話，但在説明之後那男子會走開。那一剎那由於是能SAVE的，要快速的SAVE起來。要注意能夠成功的機會就只有一剎那的時間。在這裏RESET再開始遊戲，和在鎮下的男子談話後，對白會變得很怪，照計要坐的船沒有了，到最後會自行走出了鎮。除此之外由於還可看到各種場面，要自己試一下了。不過，若是拜托了城市小偷嘉樂（キャット）去查探要塞時，這祕技是不能用的。另外，由於有可能會令資料發異常，最好還是用多餘的FILE來試。

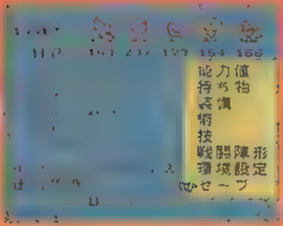
調查運河要塞

↑首先是付錢拜托[illegible]男子去[illegible]

走出去的話……

↑[illegible]

快速的SAVE！



↑在那地方SAVE。

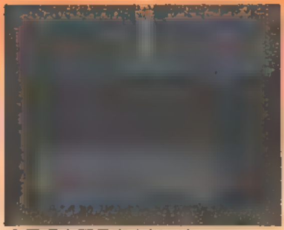
再開始遊戲的話？

↑再開始遊戲，附近仍是很黑暗。

和這男子談話

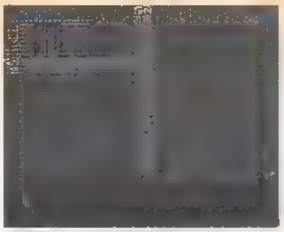
↑雖然看上去是很普通……。

那裏有船呢？



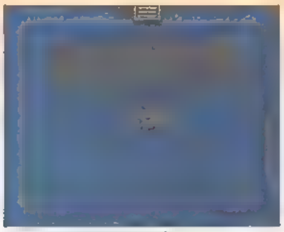
↑四處也不見有小艇 ボート。

可以隨處亂走



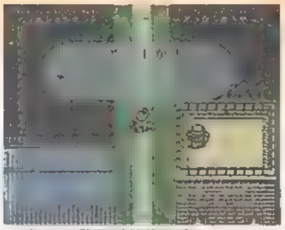
↑喂喂，不是那方呀。

水上飄神功!?



↑就像忍者般的謝拉鲁。

在入口亂講説話



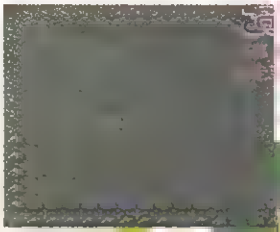
↑在入口亂説話的謝拉鲁。

浪漫傳説・三級技

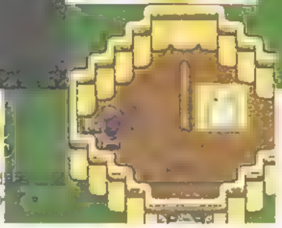
●ROMANCING SA・GA 2

萬能藥想要多少就有多少

發現了一個能把貴重的萬能藥無限得到的方法！在草原的遊牧民族村中，有一位會送你萬能藥的老伯。一般來説得到一個後是不會再得到的，但若在皇位繼承後再去看一次，他會再你製作。總之只要不斷把皇帝拿去送死，利用皇帝繼承取得的話，便能無限的增殖了。

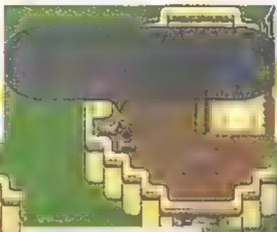


真是寶山呀！



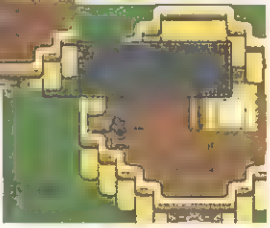
和老伯談話時

→雖然平常不會得到2次，但[illegible]位繼承後和老伯再談話便O[illegible]了。



會否製作呢？

←似乎會給你製作萬能藥。



可免費得到萬能藥

[illegible]看，又再得到了，[illegible]的話大可自己試試。

浪漫傳說·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

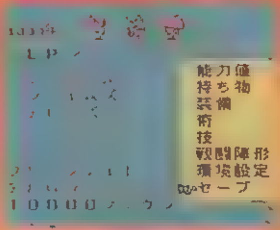
照計已死了的你爲何會在這裏!?

和古捷斯對決

↑[illegible]

[illegible]古捷[illegible]途中，[illegible]以外的隊員被殺（LP變成0）。繼續進行故事後，尼奧皇帝會把帝位繼承給謝拉魯。在這皇位繼承後會發小妖（ゴブリン）進攻雅伯倫鎮的事件，若留心看看那時的狀態畫面，照計剛才已經死了的成員是否以LP0的狀[illegible]了呢！而且，因[illegible]有這位LP0的隊員，即使加入新隊員亦只能夠增加一人。順帶一提，這人會在戰鬥一次後便消失掉，那傢伙到底是什麼一回事呢……。

他又不知去了那裏…

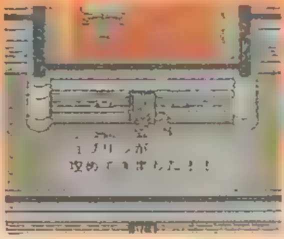


↑戰鬥結束後，若再看MENU畫面的話，比亞已消失了

謝拉魯繼承做皇帝

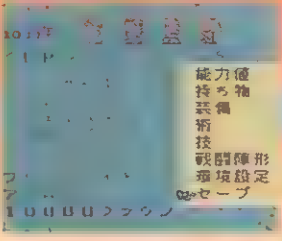
↑跟着，謝魯從尼奧皇帝那裏繼承了皇位。

小妖來襲



↑這樣，小妖便會來進攻。終於輪到謝拉魯出場了!!

注意畫面



↑在這裏按出MENU畫面，照計剛才已經死了的比亞，為何會!?

戰鬥一次的話…

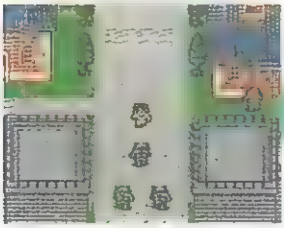
↑比亞在戰鬥中是不能輸入指令的。不過，他確是在這……。

浪漫傳說·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

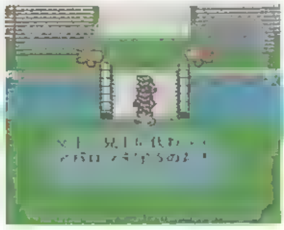
歡迎來到迷離世界

怪物大出沒…



↑怪物來襲了！雖然是麻煩，但不打倒他們是不能離開的。

在這地方和敵人接觸

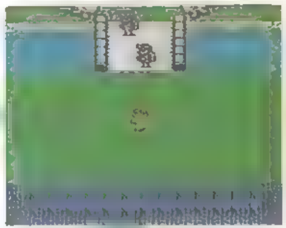


↑好好誘導怪物，在訊息結束的同時碰上敵人。

按十字掣的下和Y

↑戰鬥結束後按着十字掣下方和Y掣。這樣……。

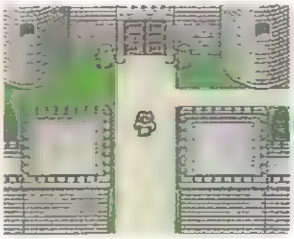
可以走到外邊了



↑可以走到鎮外了。畫面下方好像有點古怪，去看看吧。

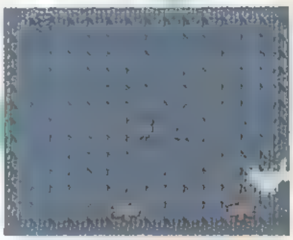
從尼奧將皇帝繼承給謝拉魯後，雅伯倫會有怪物來襲的事件發生。當這事件發生後，無視其他怪物，走到有3隻怪物等待的出口。就是你想走出去，照計這時也會出現訊息而不讓你走的。不過，若在這訊息消失的同時碰上敵人，並在戰鬥結束時按着十字掣的下方和Y掣（前衛），這樣便可以走到鎮外，再向下走時會出現故障了的畫面。

能夠回來太好了



←不過，回頭走的話是會回到正常畫面的，所以大家可放心。

這裏是那裏呢？



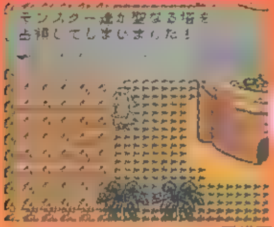
←完全是故障了的畫面。人物的位置很像鎮內。

浪漫傳說・三級技

●ROMNACING SA・GA 2

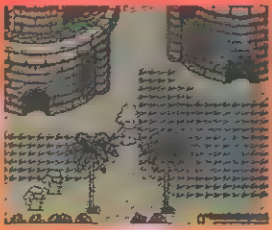
高塔最好在晚上才登上

和任何一人談話



↑談話4次後會變成夕陽，再說下去的話！？

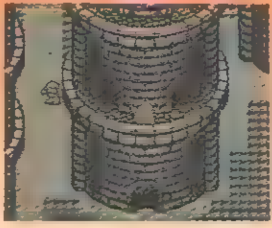
怪物出現了



↑變成晚上，敵從塔中走出來了。

告訴大家一個方法，可以輕易完成在迪利魯巴（テレルテバ）鎮上被怪物佔領的塔。首先是和任何一名村民談話6次。這樣會變成晚上，怪物們都從塔上走出來了。跟着只需登上沒有了怪物的無人（？）塔上即可，這可以節省不少時間和努力的。

沒有任何人在塔



↑跟着只需走上沒有任何人的塔內。想不到能夠如此輕鬆的攻略。

浪漫傳說・四級技

●ROMNACING SA・GA 2

在砂漠回復是好方法

HP減半了！

↑看看HP的表示，變成平常的一半了。

在HP會減半的沙漠中戰鬥是很不利的。因此請用這祕技吧。對於一些HP低，容易被幹掉的人物，最初讓他使用可回復體力的術法或藥物。由於並不是說最大HP值也會減半，所以只要這樣做便能以最高HP的狀態戰鬥了。

快些回復吧

↑向HP低的傢伙使用回復體力的術法。這樣能否增加呢？

變成最大值了

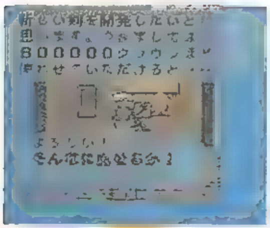
↑看，變回最高數值吧，這樣便不用再怕了。

浪漫傳說・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

開發武器的種類可供選擇

我不想要劍



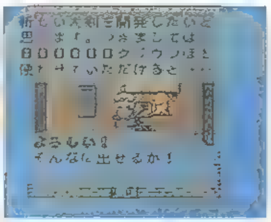
↑是劍？我想要其它東西呢。

雅伯倫的開發店（？）會開發出什麼，雖然看似不規則，但其實並不是的。因為已証明了在每戰鬥1次後，能開發的武器種類也會改變的事實。若沒有想開發的東西時，去戰鬥一次後再到訪這裏吧，這樣便能開發出不同種類的武器。

戰鬥一次後

↑這種時候要戰鬥一次，覺得麻煩的人也可退卻了事。

這次改為大劍了



↑啊，今次要開發大劍嗎？這個就好了，拜托你吧。

浪漫傳說・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

千手觀音的弱點？

目標是左上的敵人

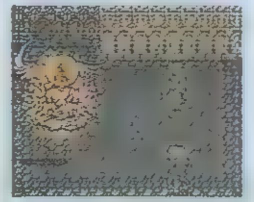
↑在體術技之中有最強威力的千手觀音。你沒有這一招？那就遺憾了。

在體術系的技中，可看到最華麗效果的是千手觀音。觀音莊嚴的姿態和那威力，相信已令不少人感動得合掌了嗎？但，不過，這千手觀音被發現了它的弱點（？）了。向畫面左上的敵人攻擊時，不知為何沒有觀音的樣子出現的。真奇怪。

呃？沒有畫面

↑目標是左上的敵人時，不會有觀音出現，但仍有殺傷力的。

正常來說會這樣



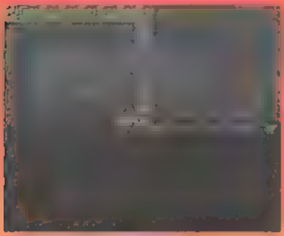
↑通常會像這樣出現觀音的映像在畫面之中的。

浪漫傳説・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

在運河要塞中流行奇怪的現象

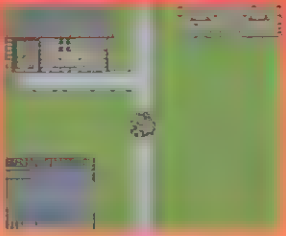
在這種地方的男子



↑[illegible]

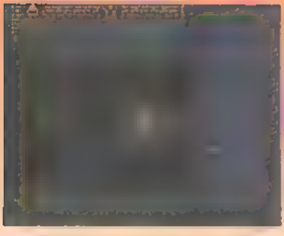
除了剛才的祕技外，在[illegible]新發現了，方法仍然是如剛才的祕技般，在找尋祕技的男子叫你跟他走而離開的剎那間SAVE即可。馬上再次開始來看，本來會引導你到小艇前面的男子，會因為走錯位而變成不能前進的狀態。和這男子談一次話之後，由於在越過森林的地方後會有小艇出現，可坐來看看。乘上小艇後，小艇會在屋頂之上移動，謝拉魯亦會這樣，大家會否有興趣試試呢？

不過是可放心的



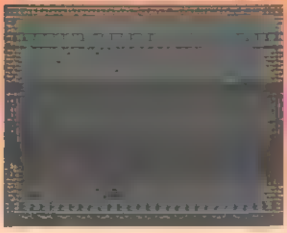
↑不過，只要離開便能回復正常。

發現了小艇



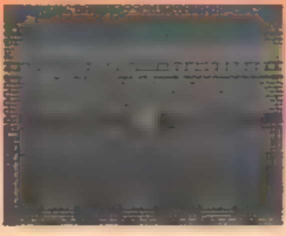
↑越過森林的地方出現了一隻小艇。好，坐上去看看。

這是什麼小艇!?



↑竟、竟然可以乘着小艇在屋頂移動！？

連謝拉魯也是!?



↑呢，很像嘉樂呢!!謝拉魯也在屋頂走起來了。

這種地方也會有人？

↑向左方直走的話，這不就是剛才的男子了嗎？怎麼了！？

浪漫傳説・三級技

●ROMANCING SA・GA 2

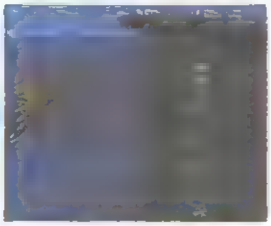
七英雄不再可怕

使用時間加速

↑首先，使用時間加速。

水之術法時間加速。雖然看上去很普通，但只要用了這術法，敵人是會不能作任何攻擊的。而且，不論是七英雄或最後首腦，有了這個都能輕鬆取勝！真是種不可多得的術法呢。不過，它的效果只有1回合。想持續效果，就需要每回合使用……。

這樣便安全了



↑這樣，敵人便不能攻擊。

敵人亦不再可怕

↑若每回合都用這術法，敵人便會完全不能攻擊了。

浪漫傳説・四級技

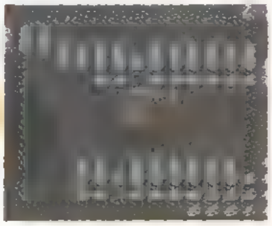
●ROMNACING SA・GA 2

跳過敵人了!!

加速前衝

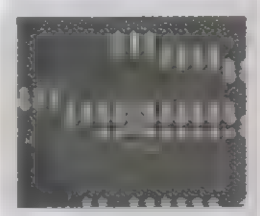
↑在這裏若看準時間前衝，是可跳過敵人的。

跳過了敵人之上



↑看——就是這樣!!不用碰上敵人便可通過，感覺真好。

首先，到賴西魯地區的南之迷宮（南のダンジョン）。在這裏是能以前衝來跳過小石的。這時候，若按着Y掣和十字掣，是能作2次跳躍的。這一跳若能看準時間，是可跳過敵人的。而且，亦能站在石塊之上的!!



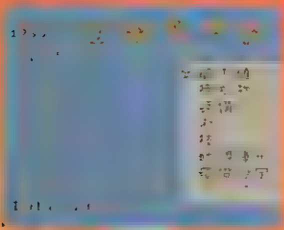
↑在跳過石塊的瞬間停止前衝，是可站在石塊之上的。

浪漫傳說·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

洛寶妮的咀咒？是行屍還是透明人？

在LP幾近用盡的狀態



↑要LP變成1其實有一個更易的方法的。

洛寶妮似乎是祕技的寶庫，又有一個和她有關的祕技被發現了。首先，是去歐尼布（エイルネップ）的塔中和洛寶妮見面。在這裏在選擇之下可和她開始戰鬥，進入戰鬥後先讓皇帝以外的人物LP耗盡，繼續連皇帝亦死掉讓隊伍全滅。一般來說應該是開始皇位繼承的，但在這裏會強制的進行事件，人物會受到操縱。這時候看看狀態畫面吧，全員都是LP0但卻能毫不在乎地移動。而且在進入戰鬥後，今次竟會己方全員突然消失發生故障，真~可~怕。

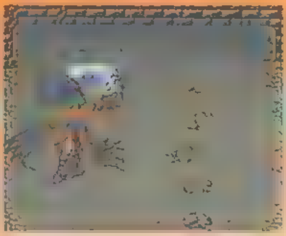
晚上不敢去廁所了…

↑進入戰鬥後不會有任何同伴出現……。

先讓同伴死掉。

↑和歐尼布之塔內的洛寶妮戰鬥，皇帝以霧隱術躲起來。

終於連皇帝亦玩完

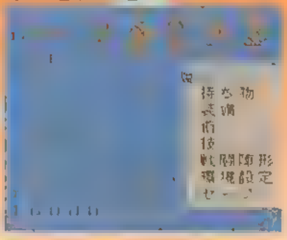


↑當全部同伴都變成HP0的狀態後，跟着連皇帝的LP亦耗盡來全滅。

是女王的命令呀

↑但事件仍會繼續，在洛寶妮的命令下去了神殿。

吓！全員是LP0



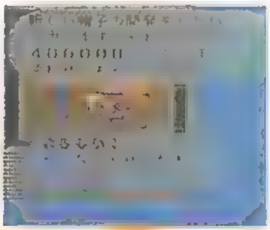
↑看狀態畫面的話，竟然全體都是LP0的狀態中，真不自然。

浪漫傳說·三級技

●ROMANCING SA·GA 2

戰鬥5次可完成一件

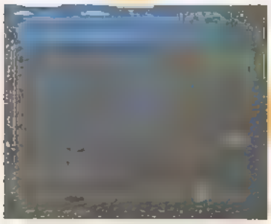
請你開發吧



↑拜托了，不過要盡早交貨呀。

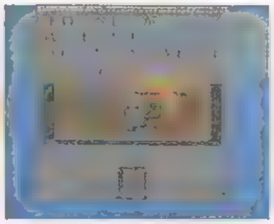
武器和防具的開發是在雅伯倫進行的，雖然已經下了訂單，但大家又知否需要多久才能起貨呢？事實上，武器和防具是設定了在5次戰鬥後便能完成的。這樣便能繼續開發其它武器和防具了。

戰鬥5次後



↑戰鬥5次以上，老實地戰鬥或逃卻都可以。

已經完成了



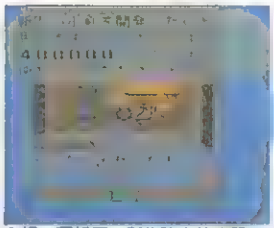
↑看，完成了。還以為開發要花很多時間，似乎是估錯了……。

浪漫傳說·四級技

●ROMANCING SA·GA 2

超越時間的武器去了倉庫

會做出什麼東西呢？



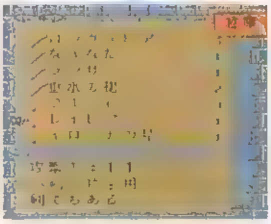
↑好，拜托了。製作強大的武器出來吧。

完成了事件

↑糟了。開發中的武器怎辦！？

雖然是拜托了武器的開發，但在製作期間因為完成事件而經過了200年。嘩~，開發中的武器消失了嗎！？大家不用擔心。放心，去看看倉庫吧。因為你拜托了的武器照計已經會在那裏了。發現那未見過的武器名字時，證明你已經找到它了。

呃，在這地方的!?



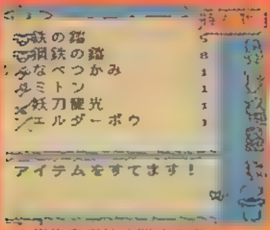
↑到倉庫看看……。原來那完成品已放在這裏，這就好了。

浪漫傳說・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

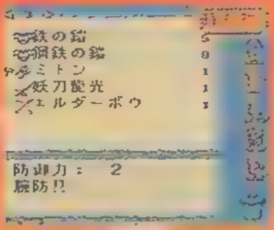
掉了也會回來的道具！

你們太沒有用了



↑把沒有用的武器捨棄吧！

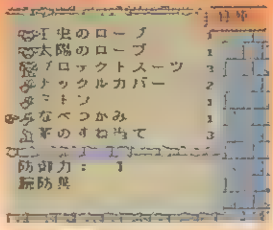
呀，輕鬆很多



↑照計已經從道具欄消失了的。

發現了一個即使把道具掉下也會在不知何時回來的恐怖祕技！方法很簡單，只需把沒有用的武器捨棄即可。這件照計已捨棄了的道具，若回到雅伯倫城的倉庫一看，不知在何時已經回來了。似乎是那件道具埋怨你放棄它了。嘩~鬼呀！

為何會……（流汗）



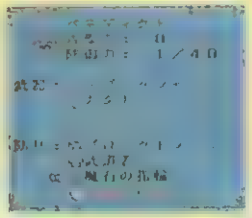
↑不知何時出現在倉庫了，難道是道具自己……？

浪漫傳說・四級技

●ROMNACING SA・GA 2

魔石之指輪的意外功用

裝備了!!



↑裝備了之後會不能解除，若住在旅館會減少LP。

雖然魔石之指輪在裝備了之後會受到咀咒不能除下，但你知否它有不少好處的呢？事實上，魔石之指輪有着完全防禦和精神有關的魔法的效果。小至催眠，大至迷魂都是無敵的，在戰鬥時極為方便。至於裝備與否，要由各位決定了。

這種攻擊亦可安心

↑不過，對精神攻擊是很強的。

只有他一人安全

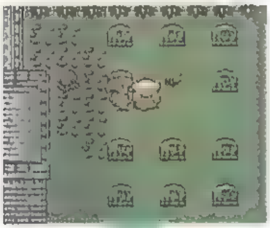
↑完全不會生效，這也不錯的。

浪漫傳說・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

共同墓地的洞穴祕密

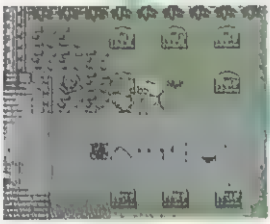
從左方和老伯談話



↑這是平常的情景。

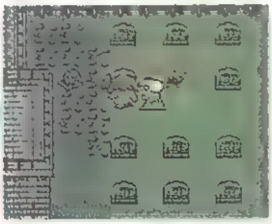
要進入城市小偷的巢穴時，雖然必需和雅伯倫共同墓地的老伯談話才可，但是，想不到若從老伯右方的位置以外的地點談話，亦可從不算是洞穴的地方進入巢穴的。相信連那位老伯也會因而嚇一跳。

喂，洞穴在右方呀



↑洞穴是在右方的，雖然照計是不能從這裏進入的……。

撞向墓石的皇帝



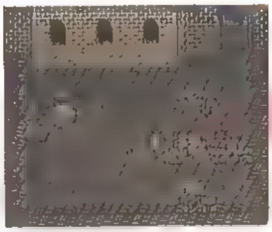
↑墓石中開了洞穴，用頭撞過去相信會很痛。

浪漫傳說・四級技

●ROMANCING SA・GA 2

以寶箱怪賺取技術點

與寶箱怪戰鬥



↑技術點88，雖然難對付，但物有所值。

這樣便不能再戰

↑雖然這樣已經不能再戰鬥了……

在索蒙鎮的古捷斯大屋中，相信大家亦知道寶箱之中有部份是寶箱怪(ミミック)的。把這寶箱怪打倒後，若把畫面變更或是SAVE後RESET再玩，都是可以復活的。這樣便能和牠們繼續較量下去了。在初期的敵人中，牠是能得到相當多技術點的一種了（但的確很強）……。

寶箱怪復活了。

↑變換畫面或RESET便能再戰，這樣便能賺取技術點。

SPECIAL

超級任天堂超級祕技大全

在送上了「浪漫傳說2」的一連串祕技後，接着輪到「DQ Ⅰ・Ⅱ」的祕技了。接招吧！

DQ Ⅰ・Ⅱ 三級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

賬計是唸了奇拉的，到底是什麼一回事……。

對於經常在戰鬥場面中唸咒文的閣下，現在告訴一個神奇的祕技給你們。想不到，在唸出咒文後，竟然會變成用武器來攻擊，做法很簡單。首先，要和有2組以上的怪物戰鬥。跟着，由敏捷度最快的人物攻擊，其他人物則選擇咒文，指定到同一怪物為目標。若選用攻擊的人物能先將目標的怪物打倒，本來應唸咒文的人物則會用武器向其他怪物攻擊。不過，若是把一些能作為道具使用的武器作道具使用的情況下卻不會攻擊而能出現效果，點解？

和怪物相遇!!

↑各2組以上的怪物相遇。

選擇魔導士之杖

↑總之先將魔導士之杖。

目標是蟻先生!!

↑目標是同一傢伙。

魔法王子唸咒文

↑跟着魔法王子使用咒文。

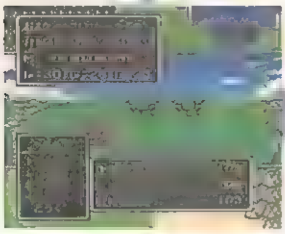
目標是鐵蟻

↑攻擊目標是最上方的傢伙。

當作道具來使用

↑作為道具來使用。

公主的攻擊!!



↑公主則使用華麗的攻擊

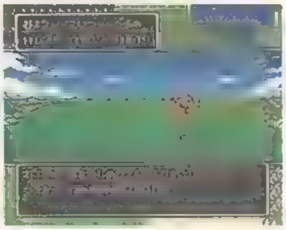
將鐵蟻打倒了

↑由公主將攻擊目打倒

呃，咒文去了那裏？

↑原本唸咒文的人沒有唸出。

用杖的話可以放心。



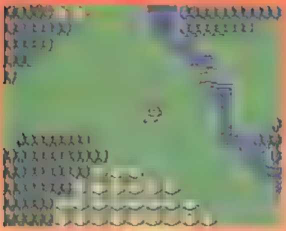
↑不過武器道具是不會有事的。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

羅娜公主的幻影……

首先是去救她



↑首先必定要把羅娜公主救出，

以下要介紹的，是會令已救出一次的羅娜公主（ローラ姬）不知為何再被人捉去的奇怪祕技。

那麼先來説明做法了。首先，你要到羅娜公主被困着的洞穴救出羅娜公主，再帶她回到拉達姆城的國王面前。當聽完了國王感謝你的説話後，便在那裏馬上SAVE。跟着是先把遊戲結束（終了），然後以那冒險之書再次開始，走到羅娜公主被捉去的洞穴看看……看，羅娜公主又再被捉住了。不過，這羅娜公主即使你再救了她，離開洞穴後是會消失掉的，真奇怪。

去了什麼地方了！

↑不過，走出洞穴後便消失了。

向國王報告

↑回去向拉達姆城的國王報告已將公主帶回。

SAVE後RESET

↑當國王説完了答謝的説話後，馬上SAVE，跟着即時RESET。

是孖生姊妹嗎？

↑再度開始遊戲後，走到羅娜公主所在的洞穴P那裏再次出現了公主。

再救了一次之後

↑為何又再次在這地方的？雖然不明白，但仍然先把她救出。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

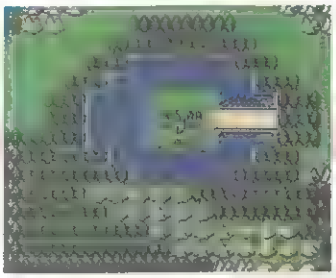
● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

我靠這個賺了不少錢了

大量購入魔法之鍵

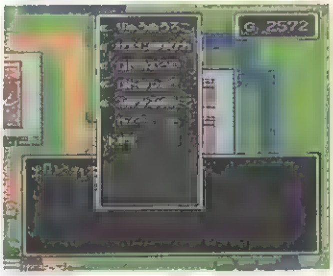
↑在某個鎮上的鑰商店，大量的購入魔法之鍵。

先離開鎮上一會



↑跟着在買完後要先離開那鎮，這個是重點。

賣得好價錢了



↑雖然數目不多，但的確可在售出後賺點錢。

用聖水的話……

↑這邊則是在某聖水店購入的聖水。

也可以做同樣的事

↑這個雖然亦不算多，但亦能賺錢的。

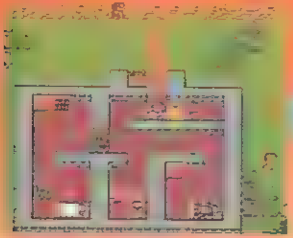
發現了一個可利用「Ⅰ」代中登場的魔法之鍵去賺錢的祕技，現在介紹給大家。在某個鎮的鑰商店中，出售着16金幣一條的魔法之鍵。事實上，這鑰若拿到武器店或防具店出售，是能以超過原價程度售出的。利用這一點，只要重覆買賣，想成為大富翁亦並非夢想。但是，由於1次的獲利只有數個金幣，要有耐性的一直做下去才可。對了，「Ⅰ」代的聖水也可做相同的事的。

DQ Ⅰ・Ⅱ 三級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

抱着羅娜公主向旅館出發!!

在抱着她的狀態下 / 走到旅館過夜 / 這樣的訊息！



↑既然來到安全的鎮上，何需仍然要人抱着呢，公主，為了健康着想，妳也應該走走路吧

↑似乎兩人都有點倦了，於是，來到了某個鎮上的旅館休息

↑正所謂孤男寡女共處一室，這位勇者，竟然先下手為強了，真沒氣

在「Ⅰ」代中救出羅娜公主後，相信大家亦知道主角的畫面是會變成抱着公主的狀態，雖然這樣已經很令人感到羨慕了，但若是以這個狀態到旅館休息，大家又是否知道旅館老闆的話會和平時不同的呢？「昨晚很開心了吧」……唔，相當可疑的說話呢。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

拋出聖水令敵人受傷

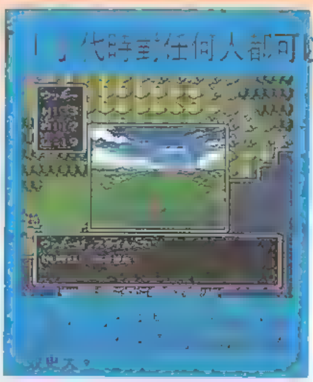
能令比自己等級為低的怪物不會出現，相當方便的道具「聖水」（せいすい）。在紅白機版的「DQ」中，是不能於戰鬥中使用的。不過，在超任版的「Ⅰ・Ⅱ」中，是能把它投向敵人作攻擊的。但是，能做成的殺傷力相當有限，有空餘時間才試吧。

在戰鬥中選擇後

↑在「Ⅱ」代中並非對所有敵都有效的。這種效果只會對不死系的敵人發揮出來。

敵人受傷了！

↑成功了！聖水令敵人受傷了……不過如果只有這種程度的話，倒不如直接攻擊了……



DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

古怪！感嘆號之謎

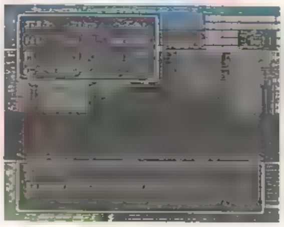
把「Ⅱ」代中登場的金屬流體史萊姆（はぐれメタル）打倒後會怎樣呢。是的，請這一位作答。呃，會得到很多經驗值？這個是當然的了，但你的答案並不正確。正確答案是這個……“！”的記號留了在視窗之上，不要只是記着經驗值的多少吧。

留意畫面右下

↑咦，訊息視窗的右下留下什麼了，是什麼呢？

好——擊中了！

↑流體金屬史萊姆由於很會逃走，要以快速來決勝負。



“！”感嘆號不會消失

↑到戰鬥結束之前，這感嘆號也是不會消失的。

DQ Ⅰ・Ⅱ 三級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

對於想改名的你……「Ⅰ」的情況

在FILE選擇畫面中

↑和「Ⅱ」代同樣地，若在「Ⅰ」的這個畫面中輸入祕技指令……。

在選擇冒險之書的畫面中
按着十字掣的右
或左
和START掣
來按A掣

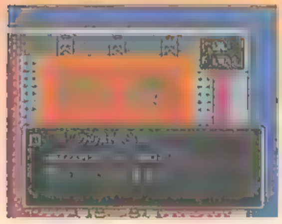
是名字的輸入畫面

↑看來可以輸入名字，[illegible]名字吧。

主角的名字沒有變化

↑主角的名字沒有改變，那麼是什麼人的名字變了呢？

羅娜仍是羅娜



↑有名字的人物的話會是[illegible]

古尼亞仍是古尼亞

↑古尼亞的名字亦沒有改[illegible]，那麼到底的[illegible]？

在「Ⅱ」代登場的同伴，新多利亞的王子與滿月國的公主。還記得能把這2人的名字改為自己喜歡的名字的祕技嗎？那就是在冒險之書選擇畫面中，按着十字掣的右（公主的情況下是左）和START掣去按A。現在經已証明，原來這祕技竟然也是可以在「Ⅰ」代中通用的。「呃!?即使輸入了這樣的指令，但『Ⅰ』代中不是沒有同伴的嗎？」。至於改了什麼人的名字，則留待各位自己去找找了？

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

請不要[illegible]比奇拉嗎

在這裏進入戰鬥後

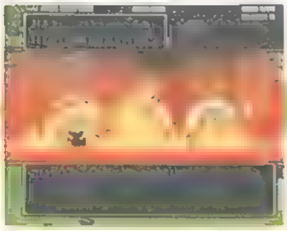
在超任版中改為在戰鬥場面上附有背景的「Ⅱ」。唸出魔法時的動畫令人感到很大迫力。但各位又知否利用了那動畫會有這樣的祕技呢？

首先，令圖版上所在的物在不會進入戰鬥畫面的位置上和怪物開始戰。這時若唸出比奇拉瑪（ベギラマ）的魔法……。竟，竟然除了敵人外，連圖版上的人物亦受到牽連。比奇拉瑪的威力真可怕！那位無辜的人雖被燒到焦黑，但在戰;鬥結束後又會復原的。

唸出比奇拉瑪

↑在戰鬥畫面之外，可看見人物在畫面上方。

留意上方的人物



↑當出現火尖的動畫時，畫面外的人物亦燒起來！

一起變成黑炭狀態

↑雖然解決了敵人，但畫面外的人物亦變成黑炭一樣。

真的沒有事嗎？

↑戰鬥場面結束後，那人物似乎又沒有事了。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

道具的白痴用法

將道具用古怪的方法使用，是發現祕技的捷徑。這一次，我們介紹一個使用「Ⅱ」代中抽獎券或金咭的簡單祕技。要準備的東西是抽獎券和金咭。至於要做什麼呢？非常簡單，就是要使用（つかう）它們，這樣便可看到一些有趣的訊息。

沒有"使用"的必要吧

↑在購物時只要有這金咭在手，便能有七五折優待。若把它"使用"的話……

實行"使用"之後

↑[illegible]

嘩——糟了!!

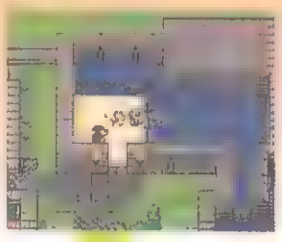
[illegible]

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

古怪，消失了的幽靈船（？）之謎

「Ⅱ」代的露布卡爾（ルプガナ）鎮中，發現了一個令人吃驚的祕技，現在要向大家報。首先，是從露布卡爾的港口乘船到圖版畫面。一到了大海後，馬上按十字掣的上或左來登陸。這樣，船會在剎那間消失掉。難道這是鬼船？不是不是，只不過是船轉移到鎮內的海港吧。

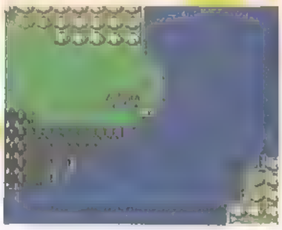


往外海去的話

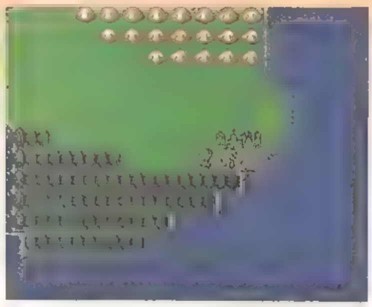
→在這位置很快的按十字掣上或左方來登陸。

從這個港口上船

←好，找到船了。大家出發吧。!!



在登陸的瞬間，忽然會消失掉



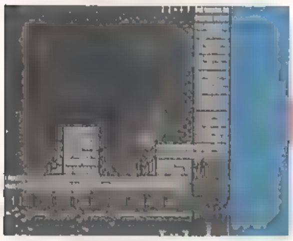
↑嘩——好美麗呀……說錯了，嘩——好恐怖呀!!

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

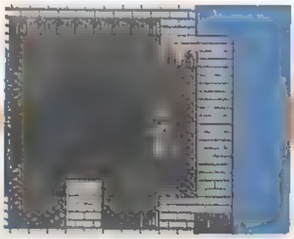
似落非落的走鋼線式步法？

男子漢要不怕危險



↑雖然有「君子不立危牆」這句話，但在這種情況下可算是「不入虎穴焉得虎子」。

我向上走~



↑嘩，人物只有半個身位在地面仍不會掉下去嗎？這班主角以後相信可以去表演走鋼線。

我向下走~

↑若能學會這種理論，在某個地方說不定會非常有用的。

在「Ⅱ」代中有一個設有陷阱的洞穴，非常麻煩。因為只要操作上稍有失誤便隨時足以致命，但是~其實這些陷阱洞穴，在上下移動時若以半個身位去走是不會掉下去的。利用這一點的話，即使不知道落下洞穴的位置也好，只要以俗稱的半人物步行法，便能毫無困難也到達出口。

DQ
Ⅰ・Ⅱ
四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

木之實與種子的正確而禁斷的食用法

在使用種子前SAVE

←[illegible]木之實[illegible]種子前必定要SAVE。不可以[illegible]

可以安心使用種子了

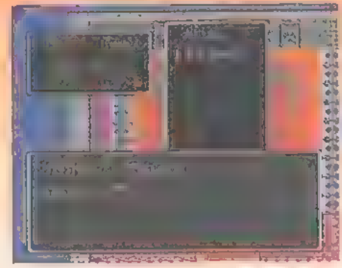
←[illegible]便能安心的開餐，即使出[illegible]

混帳，只有1!!

←非常貴重的力之種只有1！簡[illegible]

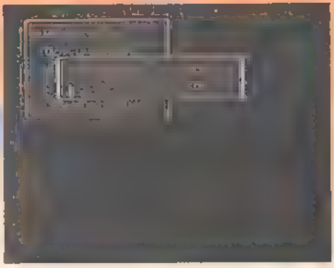
各位是否將非常貴重的木之實與種子就這樣吃掉了呢？如果是這樣的話便希望你們快點悔改，跟着從下一次起改用這禁斷之祕技來食用。方法很簡單，在使用種子之類東西前，先到教會等地方SAVE。如果在使用後能力值加得不夠多時便馬上RESET，重覆這種做法，直至出現的數值滿意為止。

再次嘗試



←再次嘗試下出現了3，這已經是最大數值了。

馬上RESET……



←就是為了這種情況，才要於剛才SAVE的。

DQ
Ⅰ・Ⅱ
四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

必能得到金咭!?簡單抽獎必勝法!!

帶着大量抽獎券

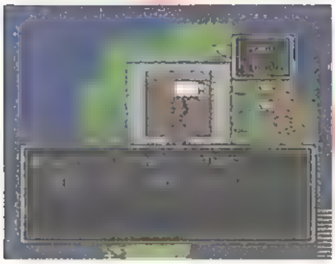
←要抽獎便不能缺少抽獎券，儲了一大堆後……。

這個是令大家在「Ⅱ」代的抽獎中，總有機會得到金咭（ゴールトカード）的方法。做法很簡單，在要抽獎之前，先以手上有大量抽獎券的狀態SAVE。跟着只需走去抽獎即可，好運的話便可得到豪華獎品。即使沒有得獎也好，只要RESET來試下去，肯定終於會得到金咭等豪華獎品的。

未有得獎便RESET

←只有2片藥草做安慰獎，快點RESET吧。

在抽獎前SAVE



←首先是去SAVE，這樣便能不斷挑戰。

又來光顧了

←這時若以連射方式按着方便[illegible]便可自動進行。

開始抽獎!!

←有賭未為輸，至於何時中獎則要看你的運氣了。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

世界樹之葉帶着10片之多了

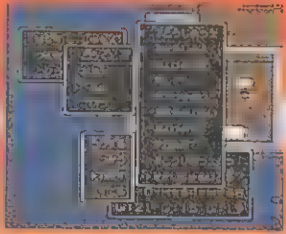
在某事件中

↑在[illegible]人[illegible]祕技了。

找尋世界樹之葉

↑[illegible]葉，地點留待各位發現了。

回到同伴那裏



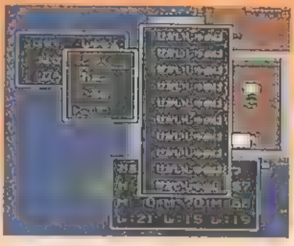
↑取得世界樹之葉後，回到同伴那裏，明白了吧。

交給同伴!!

↑將那世界樹之葉交給分開了的同伴。

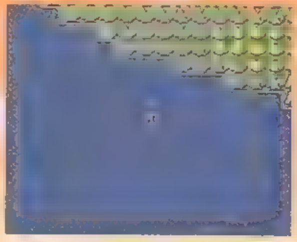
這是今次介紹的祕技中最厲害的。「Ⅱ」代中雖然有一種叫世界樹之葉（せかいじゅのは），能將死者復活的方便道具，但這東西只能帶着一片。不過，用這祕技後便能增至10片。總之，之某間旅館休息後會令隊伍變成2人狀態，這時便去取世界樹之葉。跟着是回到同伴那裏，將世界樹之葉交給他。跟着若再去到有世界樹之葉的地方調查，很奇怪又能得到世界樹，重覆這過程便OK了。

最多可帶10枚



↑使用了祕技的話，最多是能帶着11枚樹葉的。

再次前去取得



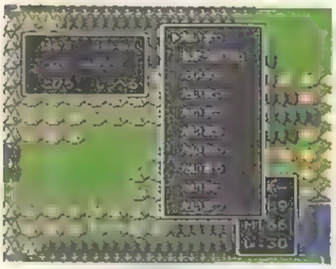
↑再去到世界樹之葉的地方時，不知為何又再得到了。

DQ Ⅰ・Ⅱ 四級技

● DRAGON QUEST Ⅰ・Ⅱ

寶箱之內是什麼呢

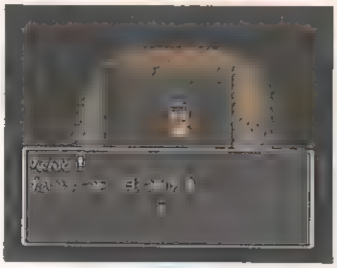
手上的物品夠多了



↑在手持物品到達上限時進入這洞穴中，你知道這裏是什麼地方呢？

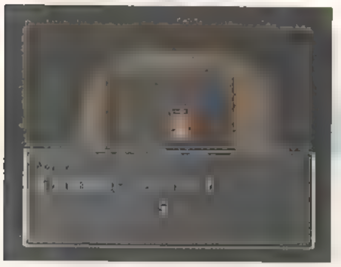
在「Ⅰ」代的某個洞穴中，有一個寶箱放置了「死之首飾」這物品。但在手上物品已多至極限的狀態打開來看看吧。裏面雖然會出現死之首飾（也有可能是其它東西），但由於沒有辦法取得，只好暫時放棄了。跟着若馬上再打開一次來看，不知為何會有火把出現。那麼剛才放棄了的死之首飾，走了去什麼地方呢？

出現了一技火把



↑在這寶箱之中，會於打開時變成火把或死之首飾。

打開這個寶箱。



↑打開這洞[illegible]寶箱，發現了死之首飾。

不能帶走

↑由於手持物[illegible]太多，當然不能得到了。[illegible]。

只有死心了

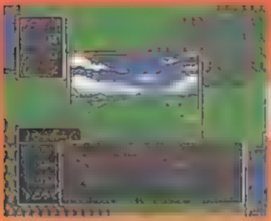
↑在這裏放[illegible]首飾，反正也是受咀咒的道具吧。

DQ I・II 四級技

● DRAGON QUEST I・II

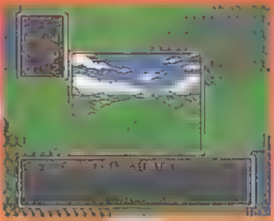
用火把來做武器

在戰鬥中



↑在道具欄中選擇火把

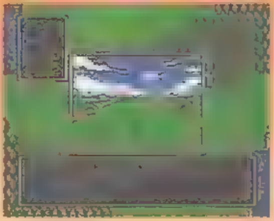
使用火把



↑噢，火把飛了出去。

在「I」代中登場的火把（たいまつ），在黑暗的洞穴中使用這東西後，便能照亮主角周圍的地方。不過，你又知否它還有其它用途的呢？當和怪物戰鬥時，若在道具欄使用道具，是能把它投向敵作攻擊的。雖然攻擊力低，但試試亦無妨。

可以攻擊的



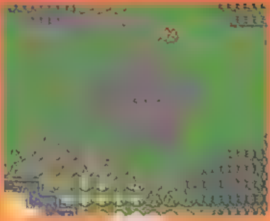
↑但攻擊力很低，只能給敵大約5HP的殺傷力。

DQ I・II 四級技

● DRAGON QUEST I・II

爲何會在城內的

走出城外

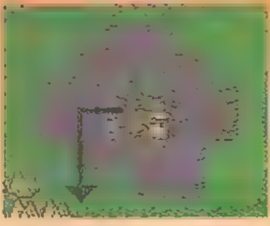


↑走出王城後，會變成這畫面。

介紹一個在「I」、「II」代任何一方都能使用的奇怪祕技。

方法很簡單，從城中走出來時，向左走一步後向下前進。即是如左下照片中的箭咀般前進，這樣，會不知為何走進了城中，剛剛才走出來的呢，真奇怪。

向左走一步



↑如這個箭咀般前進。這樣，會發生奇怪的現象。

為何會在城中的

↑明明已走出了王城的，為何又會回到裏面呢!?

DQ I・II 三級技

● DRAGON QUEST I・II

照計已經從滿月之塔跳了下來的……

滿月之塔的1F

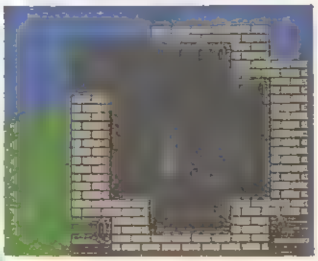
↑這裏是滿月之塔1F。

在「II」代遊戲後半部份出現的滿月之塔，事實上，是可以在這裏獲得一個不可思議的經歷的。

總之，來到滿月之塔後便走到6F，跟着是如左下的照片般從左下跳下去。這樣，會不知為何被轉移到龍之角的1F。因為滿月之塔和龍之角相距很遠，所以這瞬間轉移令人很吃驚。但是，若從轉移到的龍之角1F向外走，不知為何會回到滿月之塔之外。另外，若轉到龍之角後暫時不離開繼續登上最高層，從這裏跳下則會到達龍之角之外。

↑從這裏跳下的話，便能到達龍之角之外。

回到了滿月之塔



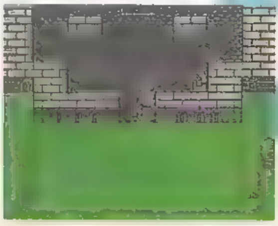
從6F的這裏

↑走到6F後，從這地方向左跳下，這樣……。

龍之角的1F

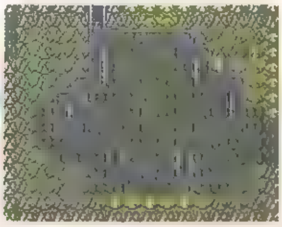
↑呢？為何會轉移到龍之角的1F呢？

走到外邊



↑跟着是從龍之外離開。這樣……。

從最上層跳下時



↑又再轉移回到滿月之塔了，是什麼一回事呢？

SPECIAL FEATURE!

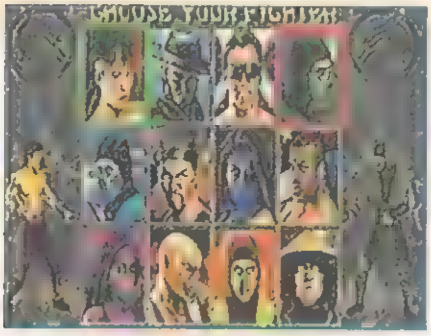
[illegible]

[illegible]

[illegible]它是一個在各方面都模仿STREET FIGHTER的作品，但今次它有了[illegible]大[illegible]了[illegible]，[illegible]是換上了多重捲軸（MULTI SCROLLING），[illegible]採用了DCS（DIGITAL SOUND COMPRESSION），但[illegible]不只[illegible]——它變得更血腥、動作更[illegible]、更多[illegible]招、更多秘密！但這種遊戲是否太暴力呢？大家亦不妨去想一想。

MORTAL KOMBAT II

龍爭虎鬥2



加入7位人物 一共有12人

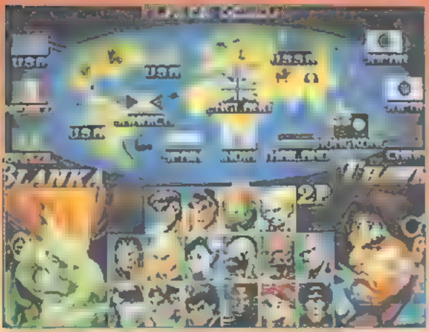
在熟習7位新人物的動作之同時，亦同樣要熟習舊人物的新動作，其中包括了空中移動。

血腥暴力場面有增無減！

若你認為這遊戲太暴力的話便最好不要看下去了，不過，美國的檢查機關又會否通過這GAME的面世呢？

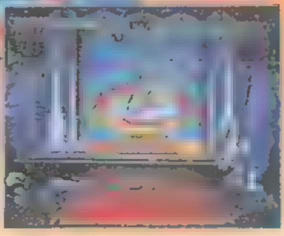
這遊戲不單只是更多人物、更多血腥、就看看那畫面吧！而且亦有新的音樂去配合那氣氛。但仍未就此結束的，還有5倍的祕密及最少3名神祕角色等着你

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers VS. MORTAL KOMBAT II



↑雖然有16名人物，但只有4名是新的，舊人物則有少許改變。

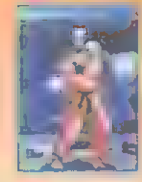
←新特色之一是為比賽而設的計分系統。



↑但是，比賽並不突出，獨立機亦不能用。

→↓其中Q SOUND的升格很可怕，但新人物顏色及改良了的畫面不算什麼，這些特色都和MK2不謀而合。

Q SOUND

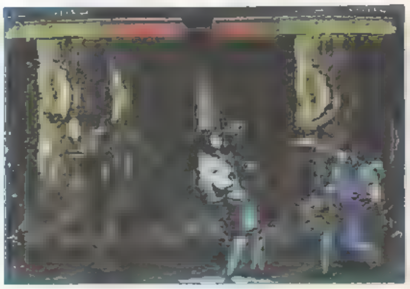


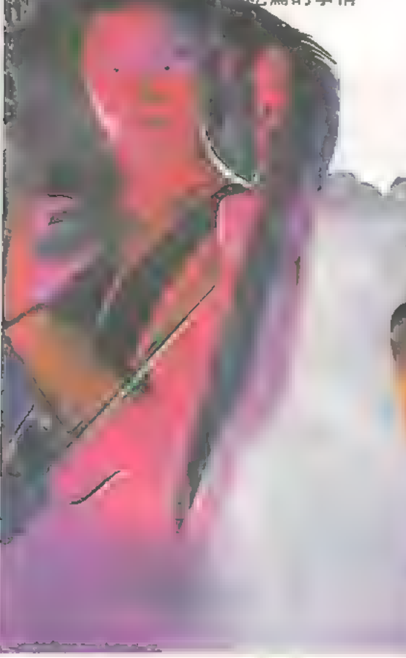
↑MK2同樣使用了一種新的計分系統，這系統是通往其它祕密的大門，在戰勝之後，定會碰上更你吃驚的事情。

DCS SOUND SYSTEM

DCS可算是和Q SOUND不相伯仲，但MK2在畫面方面更出色，包括有全新的人物，背景和效果。

雖然SF II 是昇格了，但它並未因此有新首腦或新故事，至於龍爭虎鬥2則是一個全新的遊戲，有神祕的故事伏線及2隻強勁的首腦要你去面對。

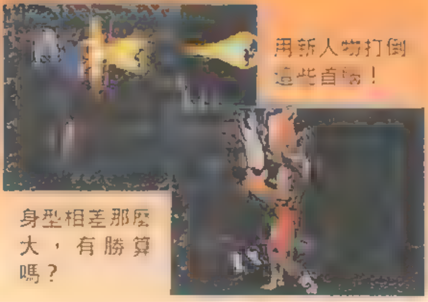




THEN

是那個被推進刀山呢？恐怖的一個鏡頭。

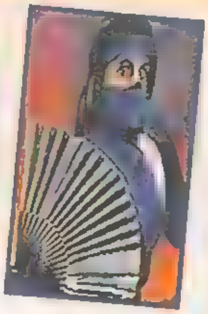
每位人物也有多種必殺技可用

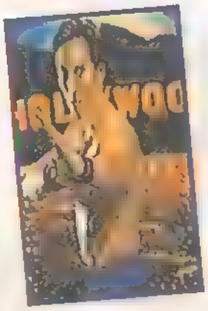


用新人物打倒這些首領！

身型相差那麼大，有勝算嗎？

按着擋掣、←←←+上段拳





按着擋掣、←←←→→+下段拳

必殺技

NOW

不單只有更多必殺技給各人物，更有最少3名隱藏人物可以給你找出來，當你一直勝利時，你會得到一個特別數字來施展更多技巧。

KINTARO 比其他人物更巨大更殘忍

他也用同一招，但狡猾得多了。

輕按上段拳後，快速地 ↑ ↑

LITY

按着下段拳 ←←←放手下段拳

大賞

侍魂 SAMURAI SPIRITS

決定!!

全日本公認的GAMEST大賞

今次的GAMEST大獎，決定了是由SNK的侍魂SAMU-RAI・SPIRITS得到。GAMEST的街機大獎選舉，每年都有非常多人響應的，單是大獎得主侍魂便有324000票，足以證明它的重要程度。

侍魂SAMURAI・SPIRITS，是SNK公司NEO・GEO的其中一個系列。在NEO・GEO中，亦有「餓狼傳説」，「龍虎之拳」等對戰遊戲的受歡迎系列。在今次投票中，曾一度和餓狼傳説SPECIAL競爭得很激烈，到最後才被侍魂勇奪大獎。

侍魂的特徵，無可否認是在那種古裝的世界進行對戰的概念了。而且，可利用輸入指令作出分身術，空中的斬殺也產生了以往對戰作品中所沒有的迫力和特色。

這遊戲並非是系列作品，不似得一些遊戲在推出前早已成為話題。相信連負責開發的SNK公司，亦想不到可以流行到這個地步的。

不過，這種結果亦可以説是因遊戲的內容及優良的效果所致的。由於「SFII」的大受歡迎，現令市面上充滿着各種類似的對戰遊戲。在這種狀況下製作對戰遊戲，會背負着"一定要成為暢銷的遊戲才可"的沉重壓力。結果，在人物、招式，操作方式及遊戲的世界觀等全部都和SFII很相像了。這樣是沒有趣味的。

另外，由於要在意發售日期與海外市場，遊戲未能盡力修整，人物亦不能繪畫自己真正喜歡的人物了。侍魂能夠成為一個傑作的背後，相信是因為壓力較少，可比較自由的去做(但始終也是推測)。

想製作這樣遊戲，這和是否會成為一個暢銷的傑作是有很大差別的。前者是玩者的立場，後者則是製作者的立場。不過，始終最基本的也是"如果有這樣的遊戲就好了……吧"要將夢想實現，是一件不容易的事。不過，如果不走追尋就絕對不可能成功。侍魂可算是把各位的夢想實現了的作品(可能有人仍未滿足)。想信SNK公司也是懷着自信心和勇氣去追尋理想的。

總之，侍魂是一個傑作。感覺很好。這是在其他遊戲中得不到的。要説原因的話，便是因為侍魂沒有模仿其它遊戲。

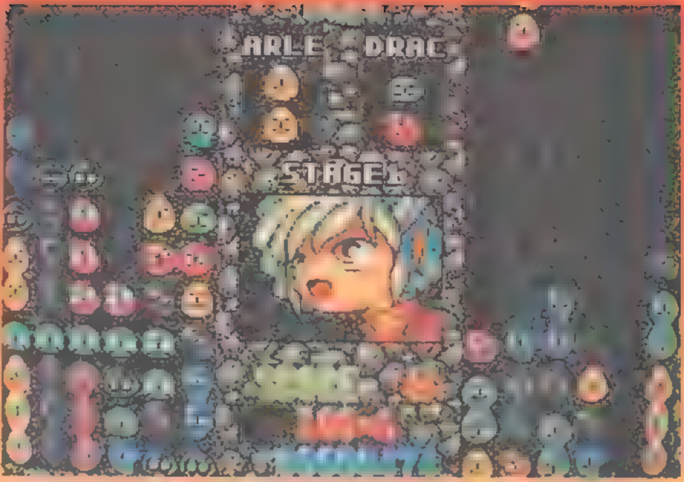
的確，對戰格鬥遊戲是很受歡迎，但是，照計在遊戲上是可以有更多變化的。能流行起來的遊戲，一定會有一些只能在那遊戲上得到的樂趣的。在93年中，侍魂可説是在這一點中比其它遊戲先行一步了。

GAMEST大賞這是日本最大規模的街機選舉，因此，其結果亦最能反映出實況。今次，我們便會為大家轉載一下最新發表的GAMEST大賞得獎名單。

GAMEST大賞

1	侍魂 SAMURAI SPIRITS	SNK	324
2	餓狼傳説SPECIAL	SNK	248
3	SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	106
4	餓狼傳説2	SNK	92
5	史萊姆方塊	COMPILE/SEGA	35
6	STREET FIGHTER II TURBO	CAPCOM	33
7	世界英雄2	ADK	32
8	OUTRUNNERS	SEGA	16
9	大地神龍傳GAIA POLIS	KONAMI	13
10	吞食天地II	CAPCOM	9

各獎的得分是將得票÷1000換算出來的。



CPU對戰・CPU人物在思考・反應各有不同的情形，亦可以按人物去[illegible]令對戰遊戲去到了[illegible]完成度，這正是它能與衆不同的主要[illegible]」「[illegible]部很[illegible]的[illegible]」（投票者）

「連鎖大好了！！唏！！」（投票者）

[illegible]性，人物的魅力，連鎖的快感……任何一方面都很優秀的作品。

6 STREET FIGHTER II TURBO

繼SF II・SF II DASH後的第3作。速度是系列中最快的，由於速度太快，最初令不少玩者很傷腦筋，但在習慣之後，那速度便會變成爽快感。

即使現在仍有不少人寧玩TURBO亦不玩SUPER SF II的。

「無話可說」（投票者）

7 世界英雄2

世界英雄的續篇。今次仍然有多姿多彩的丁忙擂台模式。

雖然有可用連續技一口氣決勝負等平衡面上不善之處，但人物的魅力與BGM都可補足這種缺點。

在推出當時曾在日本擊敗SF II TURBO成為十大流行街機的首位，可見成績是受人認定的。

「人物的個性是魅力所在。」（投票者）

「我是因此而買了NEO・GEO的」（投票者）

對增加NEO・GEO用家亦有所貢獻。

8 OUT RUNNERS

在輕快的BGM下於美麗的景色中飛馳。這個可算是OUTRUN的神髓。

對戰之風終於亦來到OUTRUN的世界，今次是可作多人同時玩的。

但可能是大型機的宿命，遺憾是能設置的地方亦會相對地減少了。

「總之就是輕快。」（投票者）

「令人感到是黃金時代的名作！！」（投票者）

9 大地神龍傳

導入了RPG的概念，更採用了密碼系統，有很多新嘗試。

那壯大的世界觀，將玩者吸引到遊戲的效果，還有美麗的畫面都令人感到了KONAMI的實力。雖然亦有人說難易度太高了，但亦因而令大家玩到最後時更見感動。

「有一個完整的世界創造了出來。」（投票者）

「街機的RPG。這種遊戲等了很久了。」（投票者）

結局太令人感動了！！

10 吞食天地II

由本宮廣志原作的同名漫畫遊戲化的吞食天地之續篇。

系統和前作不同，變成了像FINAL FIGHT類型的動作遊戲。

各版的首腦戰都有精彩的效果，迫力的Q SOUND令這效果更強。

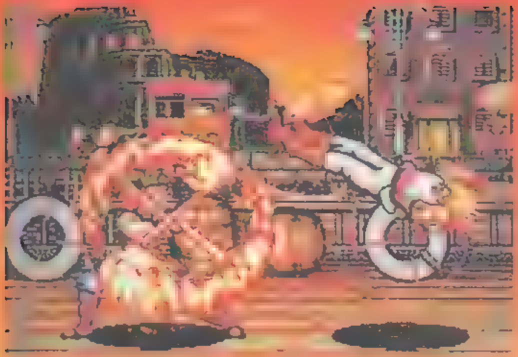
「三國志迷會很開心。」（投票者）

「與前作的樂趣完全不同。」（投票者）

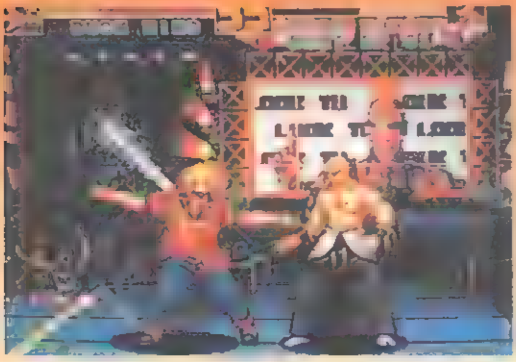
GAMEST大賞 2～10位

93年是對戰潮流的1年。得獎作品亦幾乎都是對戰作品。今屆的得獎作品，每一個都是水準極高的作品，期待明年的表現。

2



餓狼傳說系列第3作，今次出現了7名人

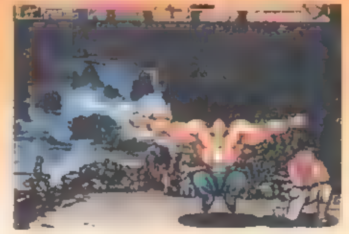


物可供選擇，變成了一共可以操作15名人物。雖然CPU戰的難易度相當高，但作為一個對戰遊戲，質素之高已可在大獎第2名的位置証明了。

在SPECIAL版中，人物可使用連續技，於是能展開更緊張刺激的比賽。另外，超必殺技擊中對手時的暢快感覺也是餓狼獨有的。

背景發生的異變，龍、阪崎在夢之對決中登場，讓人看到很多感到佩服的效果。「以超必殺技幹掉對手很暢快！」（投票者）「是史上最強的格鬥遊戲。」（投票者）

到底這股餓狼風暴可以持續到何時呢？



3 SUPER STREET FIGHTER II

不斷有新作推出的STREET FIGHTER II系列最新作。安裝了Q音色機能，可作最多8人的錦標賽亦成為了話題。

遊戲內容方面和TURBO相比有了更多變更。在本來的12名人物外追加了4名新人物。另外，亦有了連續技COMBO、反擊KEVERSE及先制攻擊FIRST ATTACK的各種獎分設有多種效色的人物及仔細的地方都很好」（投票者）「SF II系列是永遠不滅的」（投票者）

在歷史留名的SF II系列。到底能夠去到什麼程度呢？

4

不用多說餓狼傳說續篇。可使用的人物數目，和前作相比是大幅增加了。現在已為人熟悉的跳段移動及超必殺技都有在這遊戲內加入。

人物們的魅力亦很大，除了成為了漫畫或動畫外，亦有人物商品推出，在很多分野上都很突出。「是今年最激烈的遊戲！」（投票者）「令人有最深印象的遊戲」（投票者）「可成為學生時代最後回憶的遊戲。」學生時代的對戰同伴現在怎樣了？」（投票者）

從投票者的話中，可見這作品已滲透到玩者的心中。

5

這班主角的史萊姆外表可愛，而這作品的內容亦很精心製作。現法簡單成為了受人歡迎的原因。

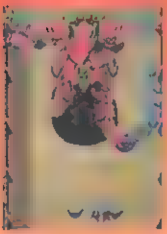
在1人玩時亦可和

戰國皇牌

彩京奮鬥！！RAIZING健鬥！
最佳射擊遊戲獎

雖然有人說去年是STG的低潮。但絕對沒有這種事。否則，那來這麼多得獎作品呢？

奪得了最佳射擊遊戲的，是由新公司彩京獻給大家的戰國古日本式射擊遊戲戰國皇牌ACE（戰國皇牌）。拋[illegible]多[illegible]一版都很短，但卻是絕[illegible]另外，[illegible]式以及[illegible]都留下了好印象[illegible]入[illegible]也要加油[illegible]」（投票者）



第二名的也是一間新公司，那就是RAIZING的魔法大作戰。雖然是標準的縱卷軸射擊作品，但制作嚴緊，隨處可見的效果亦助他得到這名次。

從這裡開始的都是以些微之差分勝負的局面。第3名是BANPRESTO的超時空要塞MACROSS II。由於擁有相當獨特的系統，所以是有潛有彈的。看來原作擁有愛的票數亦對這名次帶來不少影響。這系統似後會有怎樣的發展我們在此期待著。「以分數決定過版和多姿多彩的道具都很好。」（投票者）

實力不相伯仲
第3位以下
是亂戰局面！

第4位是V・V和MACROSS只差一票。因此未到最後仍是未知誰勝誰負的。將SLAPFIGHT的指標系統再次用上。完成度也是相當高。「是今年最刺激的遊戲。特別是第2循環更是超激烈。」（投票者）

第5位是IREM公司的R-TYPE LEO。和以往的系列有很大不同，只需一個按掣，操作非常輕鬆。「學會了防御球的用法後會變得很有趣。」（投票者）

第6位是NAMCO的F/A。分為了對空和對地的武器，是最近較少的作品，遊戲方面製作嚴緊，可安心的玩。

這名次可能是由於推出日期接近投票日子所致。「對地、對空的做法，令人想起以往的鐵板陣。」（投票者）

第7位是IREM的海底大戰爭。IREM的家傳秘方，精密的畫面和重量感的效果都沒有令人失望。由於主角機是潛艇，雖然速度感不太高，但卻有微妙的緊張感及暢快感。「前所未有的遊戲性，執着於難易度以及感覺都很好。」（投票者）

第8位是SAMMY工業的VIEW POINT。一個在視覺，聽覺方面都令人印象深刻。遊戲系統雖然簡單，但証明了只要視點改變便已能變成如此厲害的遊戲。雖然很難找到，但確是令人想玩一下的作品。「就像要被那畫面吸進去般……。」（投票者）

第9位是DATAEAST的「THE・GREAT・RAGTIME・SHOW」。果然不愧是DATAEAST。古怪的敵人，古怪的首腦，連交通工具也是古怪的。有一個感覺獨特的世界。「可坐在各種東西上真好，畫面亦很精細。」（投票者）

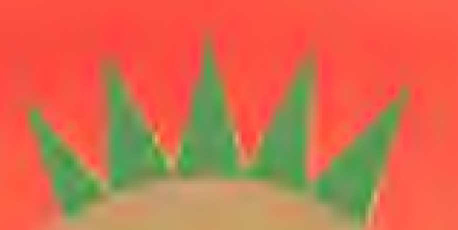
第10位是東亞PLAN的「DOG TOO--!!」。以華麗的武器把成羣的敵人消滅，這是東亞PLAN最擅長的。令人想起以往名作Z-WING的部件式爆彈，各種光線武器都很新鮮。最後一版不容錯過。「很有男人味！！」（投票者）

加油呀新公司！
加油呀橫卷軸！

這一年內，彩京，RAIZING等新公司都很努力。期待明年推出的橫卷軸作品。

最佳射擊遊戲獎

[illegible]	戰國[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	NAMCO	3[illegible]
[illegible]	[illegible]大戰爭	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	SAMMY工業	[illegible]
[illegible]	THE [illegible] RAGTIME SHOW	[illegible]	[illegible]
10	D GYOON	東亞PLAN	29



壓倒性局面！
最使對戰格鬥獎

侍魂

對戰格鬥遊戲，已經是不可忽視的一種遊戲性質。在羣雄割據的93年，這個古裝作品榮登寶座！

在3年內，發表了很多此等對戰格鬥遊戲，估計會有一場大混戰。

在「對戰格鬥之年」中成功登上第一位的，是SNK的侍魂SAMURAI SPIRITS。雖然[illegible]才[illegible]估計會有混戰，但[illegible]一位卻是受到[illegible]的支持而得[illegible]，同時[illegible]名行其實的

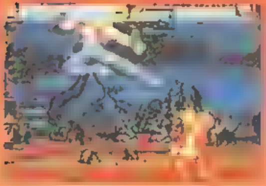
NO 1

「我玩了這個才了解對戰的樂趣。」（投票者）

「[illegible]性，憤怒度，這個是今年中最好的。」（投票者）

「和其它遊戲就是有什麼不同的！」（投票者）

就如各人所說的，侍魂以古裝為題材是很新鮮的。另外，遊戲平衡亦很好，加上完美的人物個性，畫面，以及感覺特別的效果等，充滿着令玩者高興的要素。



第2名是餓狼傳說

ーフィニッシュだ。

SPECIAL。ANK 公司獨自全取了第1，第2名。

首先是操作性和爽快感的提高，這點很重要，因為這正是對戰格鬥遊戲的勝敗關鍵。

新加入讓大家可以操作的人物都是充滿魅力的傢伙。其中的奸角傑斯，受歡迎程度令人吃驚。

「唐先生很好用！」（投票者）

「遊戲太難玩了。」（投票者）這個是不少人的意見，同時也是事實。

表す意見も多かった。

多。能在這麼多的人數中維持人物的實力平均是不容易的。

「在某種意義上可直接叫做SF 三」（投票者）

「車站服務員司令很強。」（投票者）

第4位，餓狼傳說2

如果沒有這個遊戲，便不會有今日的餓狼傳說SPECIAL。

這遊戲中導入了很多嶄新的意念，對這一點有何看法呢？我們來看看投票的話吧。

第3位是CAPCOM的「SUPER STREET II」。

繼DASH、TURBO後，今次不是以改良版登場，而是完全以「II」代續篇（？）的形式來推出。增加了4名人物。令可使用的人物達到16人之

「這是今年花了最多錢的遊戲。因為太多新意念，令人不易上手。」（投票者）

進入第5位的是STREET FIGHTER II DASH TURBO。

在遊戲機中心仍有一定支持者，實力（實績）是頂級的。

「以對戰為主作考慮的話，毫不考慮會是這個。」（投票者）

「要說對戰的話，始終也是這個。」（投票者）

第6位的世界英雄2，是曾經一度登上每月最受歡迎街機的寶座的作品。

第7位是DARK EDGE。在3D世界中成功表現了獨特的世界觀。「人物很有型」的意見佔了大多數。

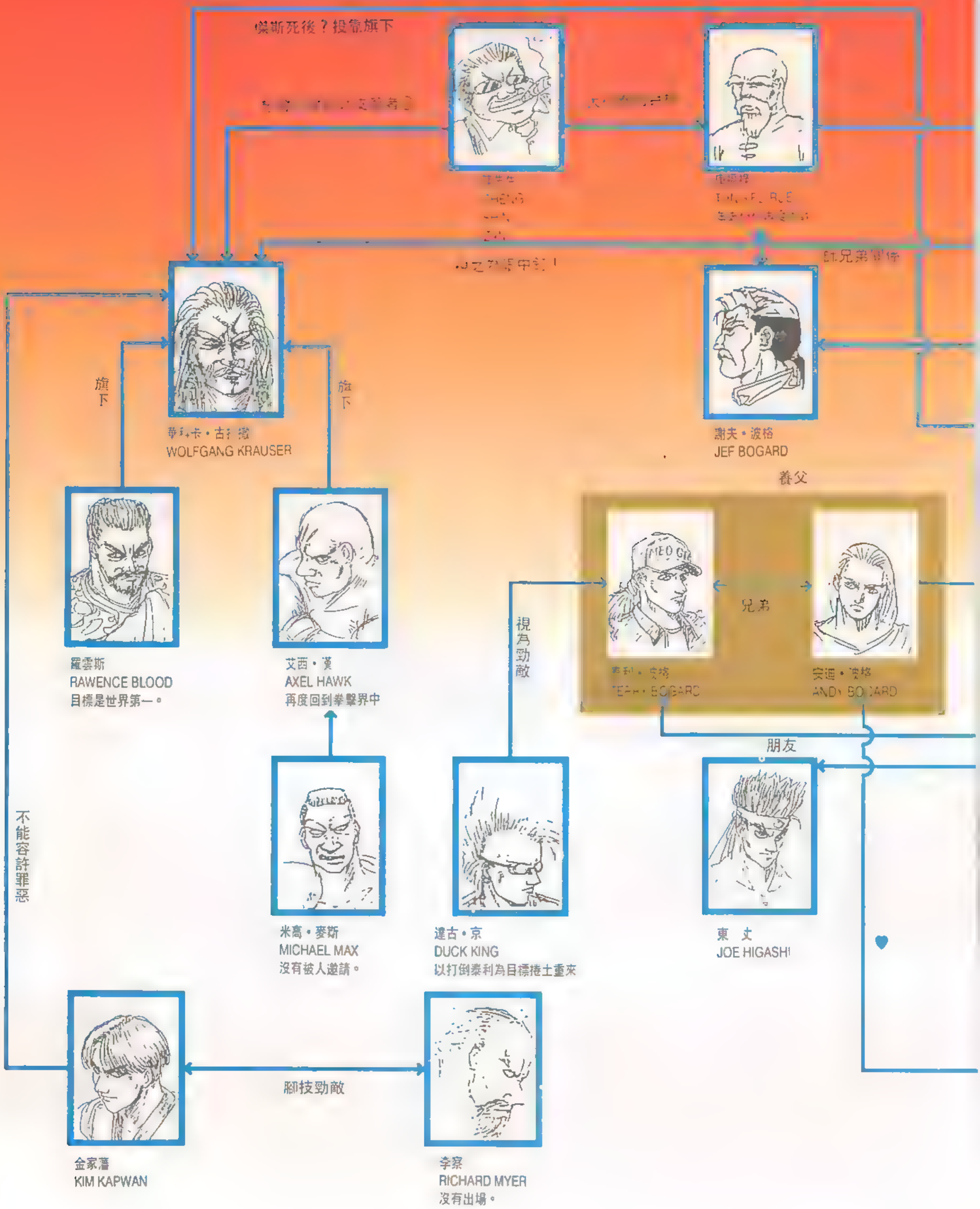
第8位是FIGHTER HISTORY。對DATAEAST來說，這作品已十分保守，但也有不少瘋狂擁躉。

第9位是NAMCO的「KNOCKLE HEDGE」。由於有特殊的操作法，未能廣為人接受，但也是一個相當有趣的作品。

第10位是MUSCLE BOMBER。給人的印象是雷聲大，雨點小。希望CAPCOM公司自己檢討一下，不要再令擁躉失望。

最佳對戰格鬥遊戲獎

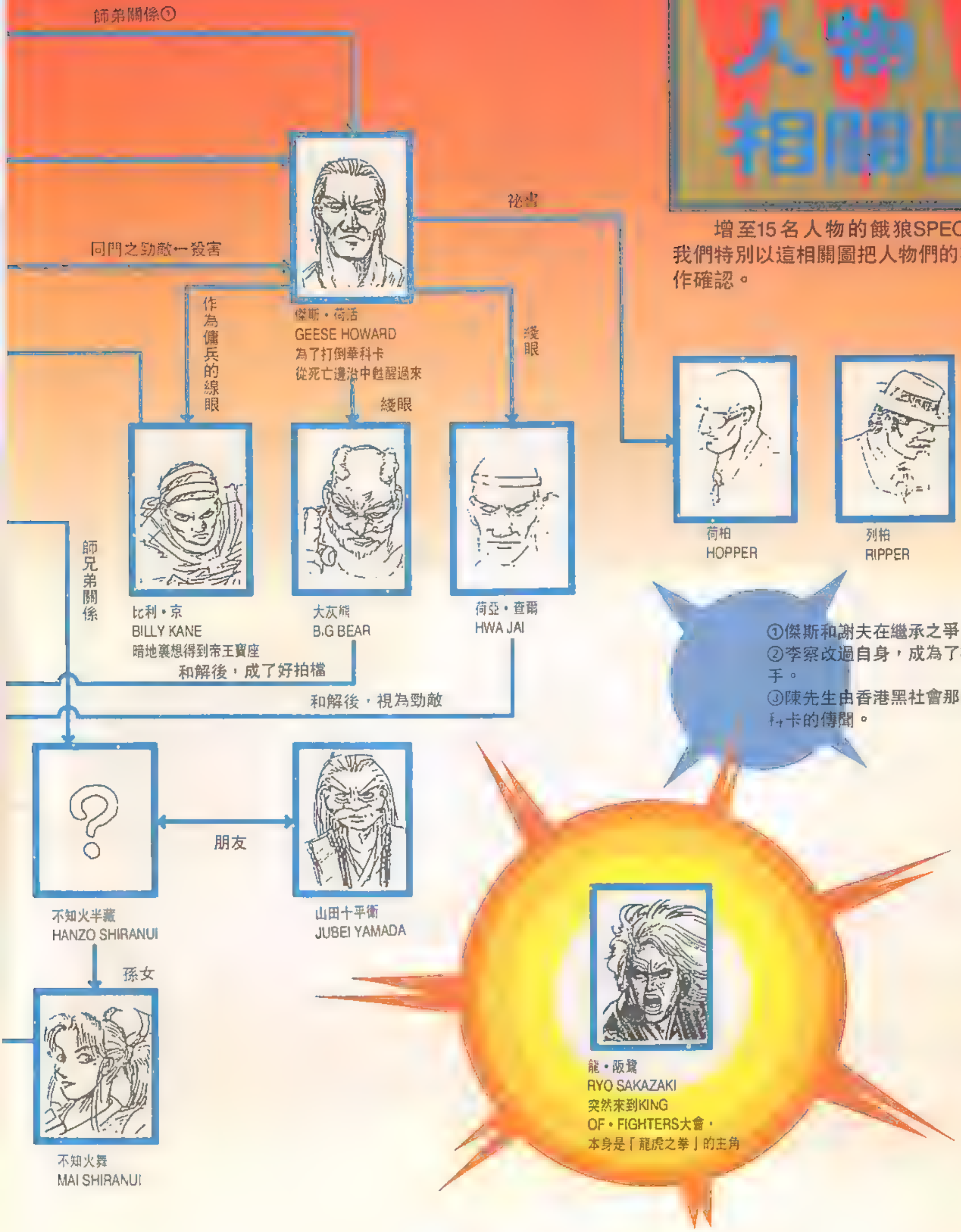
1	侍魂SAMURAI SPIRITS	SNK	342
2	餓狼傳說SPECIAL	SNK	206
3	SUPER STREET FIGHTER	CAPCOM	145
4	餓狼傳說2	SNK	67
5	STREET FIGHTER II TURBO	CAPCOM	51
6	世界英雄傳2	ADK SNK	50
7	DACK EDGE	SEGA	21
8	FIGHTER HISTORY	DATAEAST	15
9	KNUCKLE HEDGE	NAMCO	[illegible]
10	MUSCLE BOMBER	CAPCOM	7



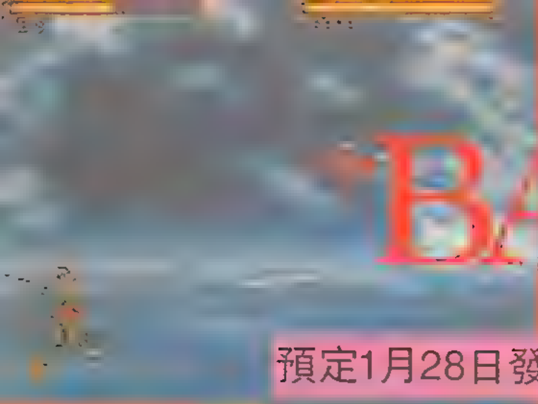
投靠旗下
JEF BOGARD
WOLFGANG KRAUSER
旗下
旗下
羅雲斯
RAWENCE BLOOD
目標是世界第一。
艾西・賓
AXEL HAWK
再度回到拳擊界中
謝夫・波格
JEF BOGARD
養父
視為勁敵
兄弟
朋友
米高・麥斯
MICHAEL MAX
沒有被人邀請。
達古・京
DUCK KING
以打倒泰利為目標捲土重來
東 丈
JOE HIGASHI
不能容許罪惡
腳技勁敵
金家藩
KIM KAPWAN
李察
RICHARD MYER
沒有出場。

餓狼傳說SPECIAL
人物相關圖

增至15名人物的餓狼SPECIAL，今次我們特別以這相關圖把人物們的宿命之戰再作確認。



①傑斯和謝夫在繼承之爭中敗陣。
②李察改過自身，成為了格鬥家的好對手。
③陳先生由香港黑社會那裏聽到有關華科卡的傳聞。



在立體空間的壯絕戰鬥

BASTARD!!

—暗黑之破壞神—

預定1月28日發售　COBRA・TEAM　9800日元

12M
CONTINUE
動作遊戲ACT

在3D畫面中享受的對戰動作遊戲

受歡迎漫畫作品「BASTARD!!」的主角D S，會在這對戰動作遊戲中和忍者王卡拉、雷帝妮爾等人在3D畫面中戰鬥。這種在有深度的畫面中的戰鬥，可令大家感受到以往的格鬥動作遊戲中所沒有的迫力和臨場感。另外，當前面的人物在地上時或在空中時，視點作出的變化也是不能錯過的。

↑當前方的人物在地上時視點。

↑在空中時，視點會變為從斜上來看。

基本攻擊與人物的移動

基本攻擊可利用按A、B、X、Y掣來使出它們各自對應着右、下、上、左的方向。雖然各人物的攻擊方法都有不同，但同樣都能作遠程攻擊的。

另外，人物可用十字掣向上下左右移動，更能以L掣來於3D畫面中前後的移動。

↑D S的基本攻擊是火炎彈。

掣作前後的移動

↑亦可作從前方到深處，從深處到前方的移動。

以咒文符號使出必殺技

這個遊戲的必殺技指令，稱為咒文府號SPELL SIGN。咒文符號必需要按着R掣來輸入才可。另外，各人物雖然都有多種必殺技，但咒文符號的第一個掣，是按人物而決定了的。順帶一提，D.S是從A掣來開始的。

↑比較簡單的咒文符號。

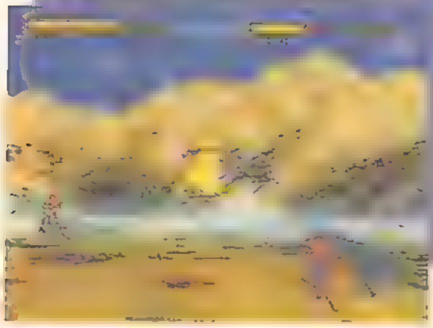
↓由D.S使，會追蹤對手的火炎彈。

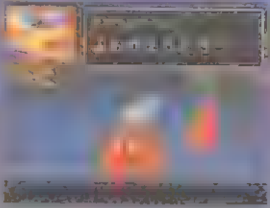
↑相比之下這個會複雜一點。

↓可以由妮爾使用。從空中降下3條雷電到地上。

亦可玩到故事模式

[illegible]如原作般，[illegible]和卡拉[illegible]





↑[illegible]了

↑[illegible]和D S，一起[illegible]

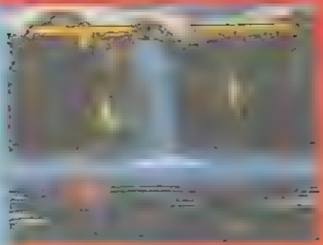
在對戰之餘，大家亦可玩到以漫畫版「BASTARD!!」第1部[illegible]的故事模式，玩者要操作D S，把卡拉與妮爾等對手可倒。

介紹D.S與其他5名人物

在此遊戲中可操作的人物，是以D.S為首的一共6人。他們都是些在原作中和D S有很深關係的人物。遊戲防了1對1的對戰外，似乎亦準備了隊伍戰。當然亦可用同人物來對戰了。

↑帶着劍的人物衝向對手。

2段跳躍



↑不能停留在空中的卡拉有2段跳。

D.S

原作「BASTARD!!」的主角。雖然非常好色，但卻是所有人公認自大魔法使。擅長火炎系的攻擊，基本攻擊是火炎彈。咒文符號是從A開始，能使用魔焦熱地獄和天地爆烈等招式。

天地爆烈

↑在整個畫面中作出火炎的爆炸。

爆炎障壁

↑將火炎飛到對手腳下，再從那裏分為左右攻擊。

卡拉

卡拉有忍者王的稱號，是位能將妖刀村正隨心所欲操縱的劍術高手。基本攻擊是手裏劍。咒文符號是從Y擊開始。雖然不會使用魔法，但有用劍來斬擊敵人的特殊招式。

超級火走

↑巨大的火柱衝向對手。

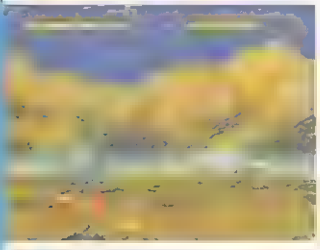
最高奧義魔神人劍

↑揮動村正刀，打向地面產生衝擊波。是卡拉的最高奧義。

阿述士・妮爾

是D.S的戀人，被人稱為雷帝，擅長用要系的魔法。一位亦可用劍來攻擊的人物。

気裂



↑將龍捲風分裂為左右的攻擊。

戴阿蒙

是蝙蝠的化身，總之就是所謂吸血殭屍的傢伙。咬中對手後，是能令他們失去控制的。

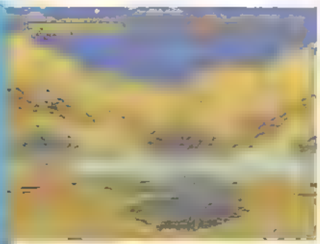
大回轉吸血破壞光線

↑在回轉的同時連續發射吸血破壞光線。

卡魯斯

擅長用冰之魔法，魔力足以和D.S相比的強者。絕對零凍破是否不能回避的呢？

絕對零凍破

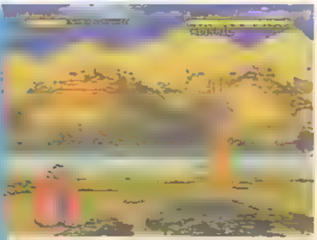


↑令整個畫正被風雪覆蓋。

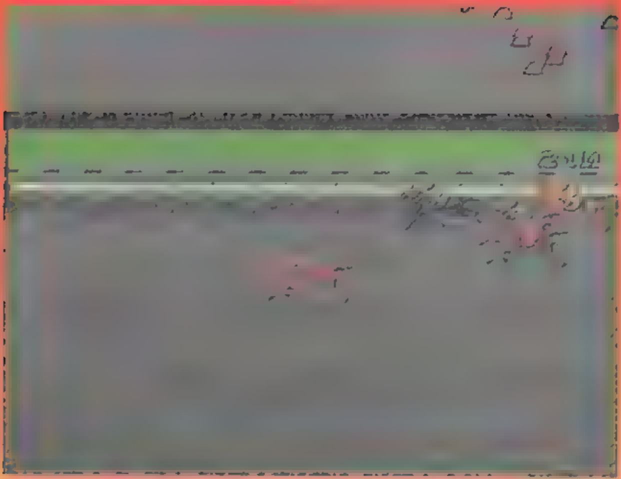
阿比給

是冥界之預言者，擁有咒術和呼喚出死靈的力量。沒有血淚，為求勝利可以不擇手段的傢伙。

死靈爪



↑從地下伸出觸手向上。



Derby Jockey
打比騎師

超級任天堂	模擬遊戲SLG	記憶веб
	ASMIK 預定3月發售 9800日元 8M	

騎師真是非常有型的，亦不會令擁躉失望，看他們手執的皮鞭。相信這是唯一可在日間堂堂正正帶着皮鞭的職業了。唔-真好。

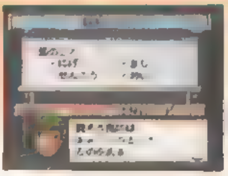
雖然是喜歡馬，但也喜歡騎師~

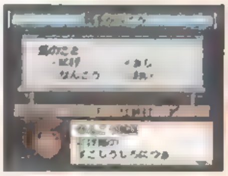
雖然市面上已經推出過多個以馬為主角的賽馬遊戲，但這「打比騎師DERBY JOCKEY」的主角卻是騎師。玩者會成為一名新進騎師，被分配到廐舍中，目的是達成G1制霸！雖然説起來這麼簡單，但騎師是人，馬是馬。如果只用人的想法辦事，比賽不可能勝，獎金亦不可能賺到。首先要了解清楚馬的性格，掌握着比賽的要訣。只要這樣的去耐心賺取獎金，便能改乘到一些好馬，要稱霸GI亦並非夢想。

玩者首先要到騎師學校入學，在這裏的學習中最重要的，是的腳質和發力的時機。

腳質就像是馬的性格般的東西，雖然也有些喜歡從開始後已向前直奔的馬，但也有些馬是要追其牠馬才能發揮出實力的。分為快跑、帶頭、飛馳和鬥後共4種類的腳質，每種都有在賽事中較適合的發力時機。

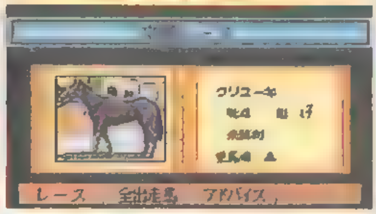
是？





發力時機是？

畢業賽事



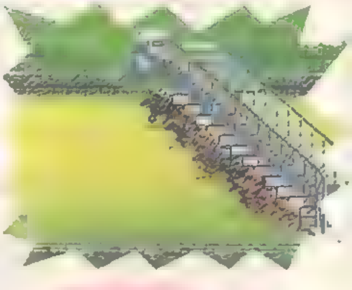
↑畢業比賽，是在騎師學校內舉行的實力測試。若能完成這個，便能成功畢業了。廐舍正等待着你呢！

在騎師學校中畢業後，玩者會成為廐舍所屬的騎師。暫時你都需要以這廐舍為基地向賽事挑戰，能配屬的廐舍，可從關東、關西地區一共6處之中選擇。不過若配屬到關東的廐舍時，關西的比賽會有部份不能參加，在關西的廐舍則有部份關東賽事不能出賽。另外，每個廐舍都有不同的個性。因為這廐的選擇説不定會改變玩者這位騎師一生的命運，所以要謹慎一點。

↑短時間內是不能離開廐舍（馬房）的，想清楚才好決定。

↑雖然表示了那星期的賽事，但出賽與否是玩者的自由。

好，是比賽了！雖然自己興高采烈，但剛配屬到廐舍的玩者，能策騎的幾乎都是些從未勝出過的馬匹。不過，若能在這裏耐心地賺取獎金，能參賽的賽事級別也會提高。跟着，若累積夠了經驗後，更能離開廐舍獨立成為自由身騎師，這便能策騎更多馬匹。由新馬、500萬以下級、900萬以下級、GIII、GII（類似香港的第二班，第三班）……一直提升下，到最後稱霸GI，是騎師的夢想。

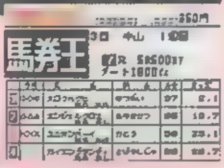


賽事是會繼續進行的

當進行了一定程度的賽事後，相信大家便會明白到自己是擅長騎那一種腳質的馬匹了。可能是喜歡放頭馬，又可能會是鬥後馬。不過，在實力與知名度都仍然不高的這初期，有時候亦要被迫騎一些自己不擅長的腳質的馬。這是因為若有一些不常有的大賽事時，亦沒有理由不去搏一搏的……。結果，還是不能再按自己喜好，只好成為一位對任何腳質的馬亦能發揮實力的騎師才可。

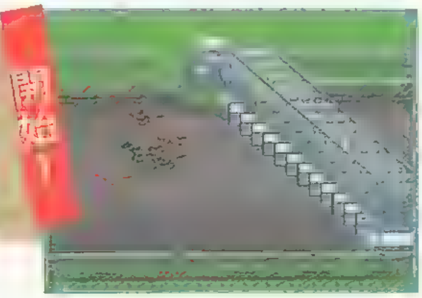
那麼，我們現在就以新馬賽事為例，在書上試跑一場。地點是東京馬場，是一場跑1800M的賽事。策騎的馬匹是鬥後型，騎師是新人「初太」。因為是鬥後型的馬匹當然要在過了1500M才是決勝的關鍵。那麼，開始吧！

↑利用在騎師學校的知識來選馬。



↑在最後一口氣追上前通終點，似乎只是僅勝一個馬鼻

↑因為是留前鬥後型的馬匹，所以在1500M之前稍為落後亦不用擔心。



↑在開始後的馬群中取得好位置是賽事主要關鍵之一。

開発状況

完成度是▇%，開發很順利。請享受緊張刺激的比賽場面。ASMIK岡本先生

純種馬王 II

似乎超任又再次出現賽馬遊戲的熱潮，「打比大賽馬 II」、「打比騎師」、「純種馬王 II」……不過，似乎到推出後又會變成什麼「馬場大亨」、「馬場大帝」……唉。

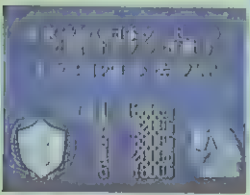
超級任天堂	模擬遊戲SLG	記憶盒帶
	HECT 預定4月下旬發售 12800元 16M	

向日本賽馬史挑戰!!

在去年夏天推出並受到好評的賽馬模擬遊戲「純種馬王THOROUGHBRED BREEDER」，又快將推出續篇了。今次這「II」的最大特徵，是像去年在有馬記念（特別賽事）中奇跡地獲勝的東海帝王般，可向歷史上的名馬挑戰，詳細說明一下吧。這遊戲將昭和39年起到平成5年為止30年內的大賽資料忠實的再現了（約3000!!）。總之就是會有日本賽馬史上的名馬登場，在打比或有馬記念中勝出。在這30年內，玩者和前作一樣要為馬匹配種及調教。跟着向名馬挑戰來改變日本史，明白了吧？經過30年後會出現完結畫面，你可以繼續玩下去，或是只帶着資金回到30年前再來一次。想創造新歷史的人可選前者，仍想挑戰歷史的人則選後者。唔，賽馬真浪漫。

↑注意畫面左上的月曆部份，現在是昭和39年，就在這30年內決勝負吧！

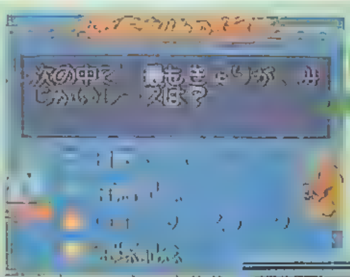
昭和58年的情況



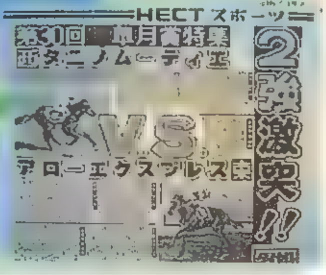
←↑當時日本的賽馬仍未分班，沒有G I、G II等名稱。

昭和59年的情況

←↑從昭和59年起導入了分班制，賽程表亦變成了這樣。



←答對是可得到獎金的，答案則在下條問題的欄外。



→嘩，這種效果不錯呢，那一隻可以獲勝？

強化得非常厲害

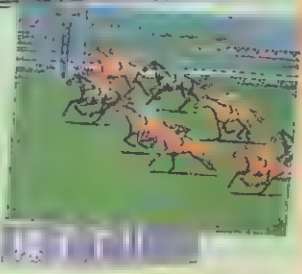
前作為了令賽馬模擬遊戲初學者亦能容易投入到遊戲中，系統是很簡單的。但相信亦因而令那些「無馬不歡」的愛馬人仕稍為感到不夠，……但是！這個「Ⅱ」由於會參考了那些玩過前作的用家的意見，因此改良、改正、改善之處是數之不盡的。另外，受好評的PASS-WORD輸入式對戰亦健在。由於輸入了的PASS-WORD可以BACKUP起來，可以更輕鬆來進行對戰

騎師共登記了200人以上。在這「Ⅱ」代中，玩者是能擁有4名專屬騎師的，騎師本身設定了各式各水樣的狀態值，當在賽事中勝出後會令狀態值上昇，成為一位更高明的騎師。總之就是會有成長的概念了。另外，騎師可指示馬的的跑法也是和前作的一個不同之處。

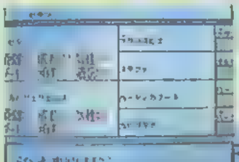
↑真希望能把全部騎師都培育成超級騎師。

比賽場面改變了!!

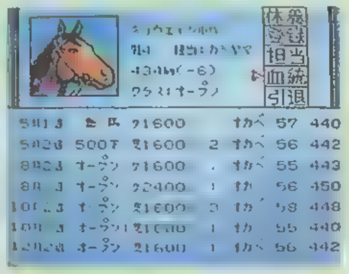
賽馬場面是賽馬模擬遊戲的精華所在。雖然自己的愛馬勝出了，但賽馬場面「樸衰」的話，興奮度也會減半了。那麼請看看畫面照片，怎樣，滿足嗎，而且馬場不同會令背景不同，令人感到製作者執着。



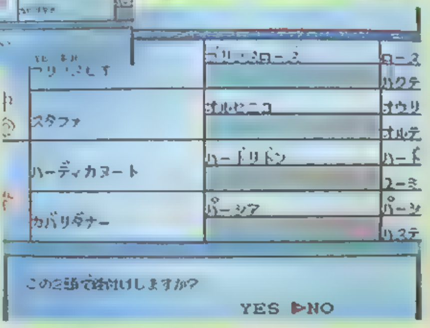
在前作中雖然只能表示到3代之前的血統，但「Ⅱ」代中則變成連4代前都能表示。因此，要想出更多姿多彩的配合方式了。唔，這就麻煩了，不過，這正是這戲的優點所在。



這個太厲害了



↑這畫面中確認馬的詳細資料。順帶一提，不可從這裏直接看到血統也是變更點之一。

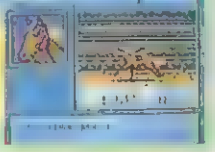


↑血統會像這樣以卷軸形式表示，可考慮到血統特徵來決定如何配種。

調教的形式改變

調教系統雖然沒有大幅變更，但為了能輕鬆的玩，有了將調教自動進行機能。另外，調教的情況變成了以動畫來表示。

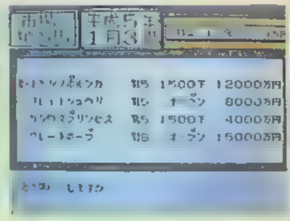
在斜路



馬場內

好了！2歲馬與地方馬亦可購

2歲馬和地方馬都可以購入了，2歲馬由於在下一年便能馬上參賽，想早點賺獎金時可去購買。地方馬由於能了解一定程度的實績，可用來做購買時的參考。不過間中也會有超級劲馬……？



↑這些是地方馬。而且全部都是真名（有何用？）

馬的表情大幅度增加了

用馬的表情來了解馬的狀況，也是這遊戲的特徵之一。前作中只有4種馬的表情，但在「Ⅱ」代中卻竟然倍增——是16倍增的64種類，但嚴格來說亦只不過是以馬的表情X流汗量才有64種吧。想成為一流馬王的話，便要能了解馬的狀態，設定適合的調教（訓練）表。

馬之表情集

開発状況

已經完成了98%之多，能改變賽馬歷史的將是閣下!!請期待。HECT 西條先生。

超級任天堂
新作速報

SF 男兒當入樽

超級任天堂 | 運動遊戲 | 盒帶

BANDAI 發售日未定 9800日元 12M

在週刊少年JUMP大好評連載中的熱血籃球漫畫「男兒當入樽SLAM DUNK」成為遊戲了。特點是全部以動畫來表現的特寫場面。單是射球場面已有50種以上的形式。操作花道或流川來入樽吧！

←入樽!!充滿着迫力的特寫場面。

↑唔，這個是指要連按A掣嗎？唔，一定是的。

↑基本的射球射不入，就不可能在比賽中取勝。

←唏！二人跳起爭球，不要輸呀!!

SF 亂馬1/2 超技亂舞篇

超級任天堂 | 動作遊戲 | 盒帶

小學館PRODUCTION 預定4月發售 9800日元 16M

繼去年推出了的RPG「亂馬1/2 朱貓團的祕寶」後，受歡迎的漫畫「亂馬1/2」再次遊戲化了。而且今次更是格鬥動作遊戲!!「亂馬1/2」的世界可以毫無保留地再現了。

在這遊戲中一共準備了故事模式，對戰模式和合作模式的全部3種玩法。在故事模式中，會圍繞着一件能達成一切願望的傳說寶物，和自己以外的人物戰鬥。

在對戰模式中，則是由兩名玩著各自選出喜歡的人物來戰鬥，是種熟悉的東西。值得高興的，是連故事模式中不能使用的首腦「　」亦可選來用。

最後合作模式，是每邊各選出2名人物的對戰模式。眼見快要輸掉時，可由自己的拍檔接力，而這模式也是沒有對CPU戰的。

這個勢必轟動的作品，所有亂馬迷都不容錯過了!!

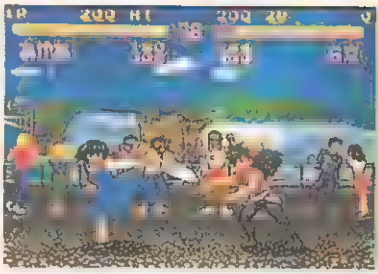
←對戰模式中準備了12種背景，好像去旅行般。

↑總之是有很多合成聲音，動畫迷最開心了。

←男女亂馬、小茜、良牙、珊璞、九能兄妹、右京、二之宮雛子等等都會登場。

亂馬就必然要是格鬥

←在烏龜上的戰鬥，兩名人物都是女亂馬。



←右京和小茜的對決，快使用必殺技吧!!

←令停府理子對令條府理子，背景是美式足球場。

←感覺上，人物的招式比其它格鬥作品為多。

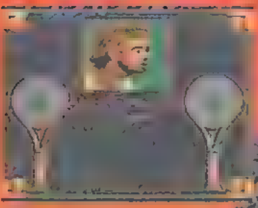
超級任天堂
新作速報

SF 阿加斯網球

運動遊戲
盒帶

日本物產 預定3月發售 8800日元 4M

職業網球手安東尼・阿加斯ANDRE・AGASSI成為閣下操作的人物，或是比賽中的對手來登場，而且連監修亦負責了的網球遊戲。在訓練模式中鍛練技術，再在練習賽或錦標賽中戰勝對手們!!



[illegible]

↑阿加斯的英姿。

↑當然，亦可作雙人賽的。

SF 04賽車英雄RR

賽車遊戲
記憶盒帶

MEDIA RINGS 預定7月-8月發售 價格未定 容量未定

04賽車，是把汽車從起點到400M地點為止的鬥快比賽。因為距離只不過是400M，並不像拉力賽般要求耐久性。這是種追求在短距離直飛的力量及瞬間爆炸力的賽事。這個「04賽車英雄RR」，就是以那種04賽車為藍本的作品，說不定各位之中有些已玩過PC-E版的前作了。

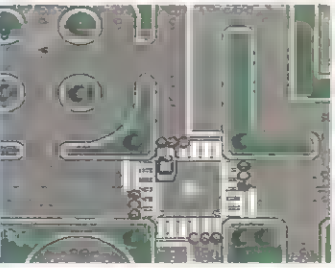
改為在SFC推出的今集，在對戰模式加入了改良。除了變成可以作最多4人參加的對戰玩法外，因為盒帶的BACK UP資料會記憶着最高分數，在時間競賽上亦會很激烈。另外，除了以往的04賽車外，會新加上1000M鬥快的01000或只競爭最高速度的玩法。而且在前作中成了話題的RPG形式迷遊戲，今次亦會增加份量。不論是獨自一人或一大班朋友，這遊戲都能滿足你們。

←主角可在迷你遊戲中儲錢買新車。

↑←這些傢伙會妨礙主角的車，上方的那隻更帶着手槍呢。

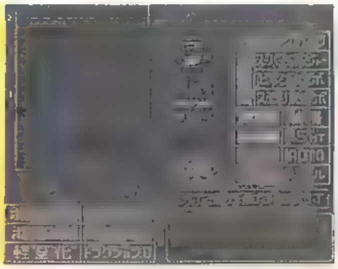
04賽車的畫面，充份使用了超任獨有的視點變更[illegible]人、[illegible]，充滿魄力。

在瞬間燃燒的男子氣魄



[illegible]

[illegible]可隨你[illegible]後的



↑用市面上的車是不可能在04賽車中取勝的，買些零件回來改裝吧。

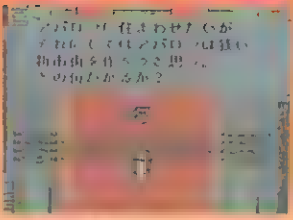
[illegible]

在雅伯倫

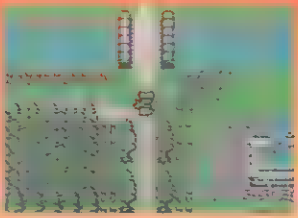
1

在遊戲中段，當帝國的領土佔了世界的大半部份後，雅伯倫已成為一個大國的首都，有必要擴張市鎮地區。這新市鎮會建設在現時共同墓地南方的森林內。

不過，建設費用要3百萬金幣之多，這數目隨時會達到令國庫一下子用光的，若想建成這地區的話，在遊戲中段以後要開始準備一下這個建設資金。

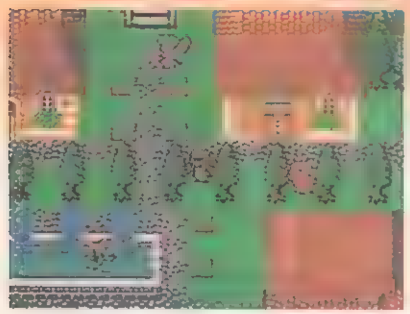


↑[illegible]事件會[illegible]坐在王座時發生，不可以不花點錢的了。



↑經過一些日子後，墓地會出現一條向南方伸延的路。

2 將全部職業集結在雅伯倫

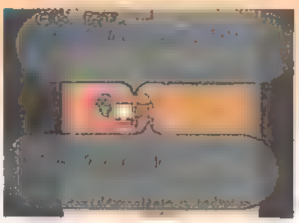


↑以往不肯接近男性的女戰士以及要辛苦才能找到的伊列斯族都在街道上可以隨時找到。

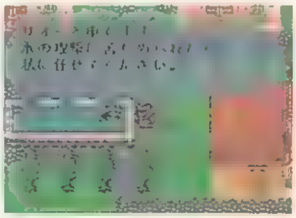
建設新市鎮地區的最大目的，是能把以往分散在世界各地的各種職業集中在雅伯倫中，讓他們有定居的地方。因此，即使不用到訪遙遠的國家，亦可以把喜歡的職業成為同伴了。冒險可因而進行得更有效率。

特別是必需攀上芝加柏山才能成為同伴的伊列斯族，以及所在地並不固定撒哥族，由於都能輕易組成隊伍，所以優點是非常大的。

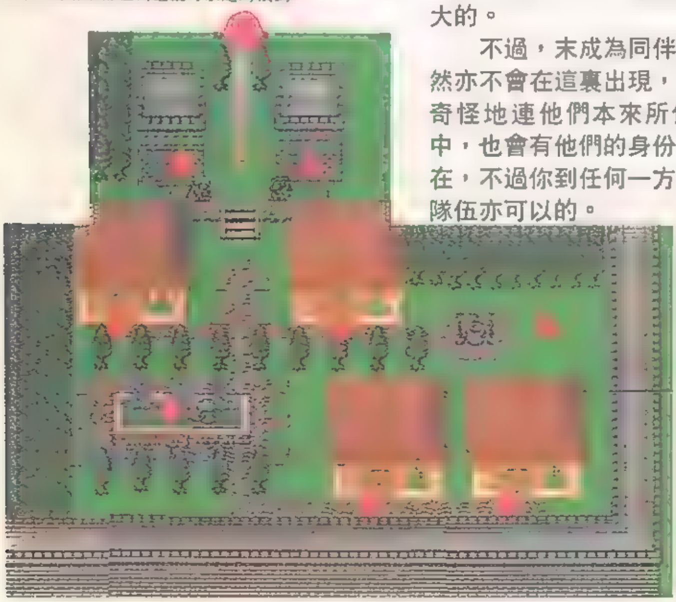
不過，未成為同伴的職業當然亦不會在這裏出現，另外，很奇怪地連他們本來所住的地方中，也會有他們的身份（？）存在，不過你到任何一方要求組成隊伍亦可以的。



↑獵人和海女，撒哥族和火龍族等不同的種族都一起生活着。



↑被放入噴池的人魚族似乎較為「悲慘」了。就像養金魚般……



集合了的職業

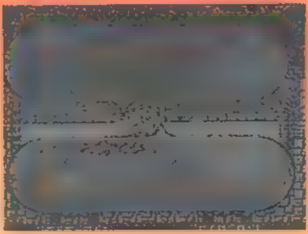
1. デザートガード
2. イーストガード
3. ハンター・海女
4. ノーマッド（男・女）
5. イーリス・アマゾネス
6. ネレイド
7. サイゴ族・サラマンダー
8. 武装商船団・モール族

特級情報追加版

新發現！公開冥之術法！

1 在浮上島得到的古代魔術書的秘密

若你想取魔導士的性命時，可得到一本沈睡在浮上島深處的古書，這是一本記載了古代魔法的書籍。得到了的話，當與魔導士戰鬥的皇帝退位後，再次來到這個島。從同個寶箱中，今次因為沒有首腦而可以得到了。

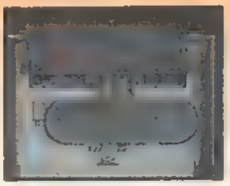


↑若把書籍交給魔術士的話，會不用退位的，但⋯

↑[illegible]藏有什麼[illegible]呢？

2 開發危險的術法

將魔術書帶回帝國，無視軍師的忠告進行開發的話，可編制出冥之術法。這種和天之術法相反的術法，正是怪物們經常使用的東西，若想由帝國的隊伍使用的話，會有能力上的問題，至於學習與否當然是閣下的自由了。



↑雖然軍師再三忠告，但的確是很想開發新的術法。

↑沒有天之術的研究者的話，會沒有辦法開發的。

	名前	術值	効果
冥之術法	ペイン	1	向一隻敵人攻擊，令他的動作停止一回合。
	ホラー	2	令一隻敵人混亂，對不死物，惡魔無效。
	クロウエクステンド	1	伸出長爪化為武器，可裝備起來使用。
	デッドリードライブ	9	向全體敵人攻擊。敵人會有一段時間的能力下降
	シャドウサーバント	12	製作出使用者分身，可代替真身承受一次攻擊。
組合術法	ヘルファイア	2	冥和火。以地獄之炎燃燒一隻敵人。
	ゴーストライト	4	冥和火。以幻之炎令一隻敵人受到迷惑。
	ポイゾナスブロウ	2	冥和水。向一隻敵人作毒攻擊。
	イルストーム	4	冥和水。放出毒霧，向全部敵人攻擊。
	サンドストーム	6	冥和地。以沙風暴作全體攻擊。也可導致失明。
	レイスフォーム	4	冥和地。令使用者不怕打擊性質的攻擊。
	ダークスフィア	6	冥和風。以負極力量產生的球體飛向一隻敵人。
	ヴォーテクス	4	冥和風。消去敵人的補助系魔法。

玩膩了的模式

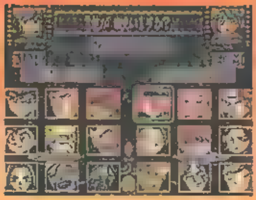
[illegible]級技

幽☆遊☆白書

[illegible]模式，[illegible]

首先，[illegible]（フリー対戦）[illegible]「YABAYABA」[illegible]按着②控制器的L和R來按[illegible]（タイマン勝負）中選1P VS COM [illegible]人物，[illegible]同一人物，這樣，便[illegible]鬥！激鬥！！上吊島！！！這個隱藏模式，這隱藏模式是包括同人物在內的18人[illegible]不規則地[illegible]的錦標戰。不過，由於不會出現PASSWORD，[illegible]途中開始[illegible]

按着②控制器的L與R來決定



使用100%戶愚呂弟

[illegible]級技

幽☆遊☆白書

介紹一個密碼給大家，讓各位可以使用100%狀態的戶愚呂弟。

在自由對戰模式中，輸入密碼「BABABABA」，然後按着②控制器的L和R來按①控制器的A作決定。跟着，在人物選擇畫面中選戶愚呂弟的話，便可使用使出了100%力量的戶愚呂弟。

按着②控制器的L與R來決定

在對戰中使用全部人物

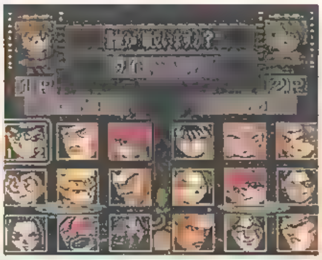
三級技

幽☆遊☆白書

在自由對戰中，即使沒有故事模式的密碼也好，亦能選擇所有人物了。

首先，在自由對戰模式中，把密碼輸入為「XXXXXXXX」。跟着是按②控制器的L和R去按①控制器的A來決定。這樣，不論是個人戰或團體也好，都能選擇全部人物了。

按着②控制器的L與R來決定



能以同一隊伍對戰

超級任天堂

四級技

可口可樂動物棒球

這是一個能在2P對戰時，以同一隊伍來對戰的秘技。

以1P 或2P 選擇接關（つづきから），再如下圖般輸入指令。這樣，1P和2P便能選擇同一隊伍了。在這裏若選同一隊來對戰，2P那方的制服會有少許不同。

↓隨便由1P或2P任何一方選接關，如下圖般輸入指令。

↑可用同一隊伍對戰。

↓可樂貓對可樂貓。

CREDIT增加指令

超級任天堂

二級技

龍爭虎鬥

介紹一個能增加CONTINUE的CREDIT數目的指令給大家

在輸入電源後出現的示範畫面中，當那4手怪人把製作公司的名字打散了後，順序輸入左、上、右、上、左、上。若指令輸入成功，那麼在示範畫面結束時會有特別聲響。這樣，代表CONTINUE次數的CREDIT會變成了10。

↑入示範畫面，當4傢伙出現打碎了公司名字後，如左下的輸入。

順序輸入左、上、右、上、左、上。

↑CONTINUE的次數變成10次了。

使用隱藏了的摔角手

超級任天堂

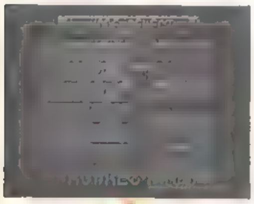
一級技

超級火炎摔角3

這是一個能在最初就使用8位隱藏摔角手的指令！！

首先，在模式選擇畫面中選擇公式戰以外的比賽模式。跟着，是在CONFIG畫面中把浮標指向NEXT，按着Y、R、SELECT來按B。這樣，在摔角手選擇畫面中會追加8名強勁的隱藏人物。這班摔角手除了以前曾登場過的力皇斬，豹面人，爆炸腳外，也有5名新摔角手。跟着，若完結了一場比賽後回到模式選擇畫面中，在公式戰中亦可使用8名隱藏人物了。

↓在模式選擇畫面中選公式戰以外的比賽模式。

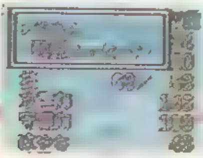


↑把浮標指向NEXT，如右方的輸入。

按着Y、R、SELECT來按B。

↓摔角手選擇畫面中增加了8名隱藏人物。

↑結束一場比賽後，在公式戰中亦可使用隱藏人物了。



人物消失了

怪物之王2

按着下來跳躍

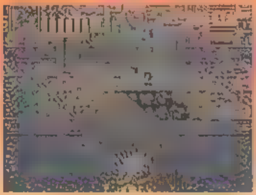
↑進入河川後，在下圖的位置重覆左方的操作

介紹一個會令人物消失的秘技給大家。

首先，在STAGE1的河川的場面中，若在畫面左下按着十字掣下方不停跳躍後，腳邊的水波會消失掉。跟着，若按向右下前進到橋的附近時，人物會向下沉。若繼續向左按回到畫面的左端，再按右下來到橋的附近時，人物會繼續下沉。在這裏跳躍的話，人物會不知為何消失了。而且，還可操作看不見的人物去破壞建築物。這種狀態只要按着十字掣上方一段時間便能回復。

↑重覆操作下，腳邊的水波消失了。

↑按向右下來移動，人物沉下時回到左方。



↑再同樣做一次，人物更向下沉後跳躍。

↑以看不見的人物破壞建築物。

能令必殺技無效

餓狼傳說2

這秘技可令特定的必殺技無效。和十平衛，阿金或羅雲斯的其中一人對戰，以遠程武器系的招式打倒對手先取一局。這樣，從下一回合起，前衛二本背負投，飛翔腳、鳳凰腳、血腥旋轉都必定會失敗。不過，對付羅雲斯時要PERFECT打倒他才可。

↑與十平衛對戰，使用遠程武器系的招式（這裏是飛翔拳）打倒對手取得1局。

不能投出

↑下一回合。是十平衛的前衛二本背負投。

↑即使不防御也會失敗。

最高速遊戲模式

忍者龜格鬥版

這是一個能令高速模式變得更快指令。

在標題畫面中使用②按製器，順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。出現「YA・TA・NE！」的合成聲音便代表成功了。這時看OPTION畫面的話，HI-SPEED的項目中追加了3這一段。跟着只要把浮標指向3來開始遊戲，便能以最高的速度來玩。

↑在這畫面中輸入左下的指令。輸入後有合作聲音便成功了。

順序輸入②控制器的上、上、下、下、左、右、左、右、B、A

↑HI-SPEED的項目中追加了3。用浮標向它按START便OK。

增加了CUSTOM的項目

二級技

超級史萊姆方塊

按着②控制器的A，B，X，Y來輸入電源

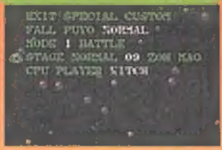
按着②控制器的A、B、X、Y去輸入電源，這樣，OPTION（おぷしょん項目中會追加SPECIAL CUSTOM。在這裏若ON了來對戰，畫面會振動，出現可改變妨礙史萊姆數目的FALL PUYO，可選擇模式的MODE，可選擇版面的STAGE，能指定DEMO人物的CPU PLAYER等項目。STAGE模式可選擇希望玩的版面，以1P選練習版面來開始。這樣，便可玩到設定了的版面。另外，若把MODE選擇WATCH，按着L掣來離開OPTION畫面，則可觀看電腦對電腦的戰鬥。

↑輸入以上的指令，出現OPTION畫面。

雖然選段設定畫面和平常的一樣……

↑看CUSTOM的項目時，竟然會增加這麼多。

STAGE模式



↑用十字掣左右來選擇想玩的版面。

↑在等級選擇畫面中選練習版面。

↓可玩到剛才設定了的版面。

WATCH模式

↑如照片般將MODE改為WATCH。

按着L來離開OPTION畫面

↑觀看電腦自己的對戰。

隱藏的設定模式

三級技

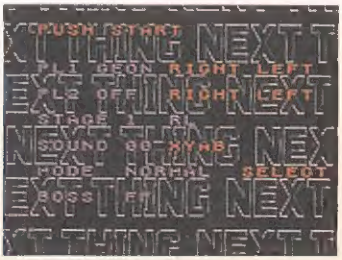
怪物之王2

↓在這畫面中輸入以下的指令。有響聲代表成功。

這是一個有4種機能可用的隱藏設定模式。

在模式選擇畫面MODE SELECT畫面中順序輸入右3次，左4次，右3次，左4次之後，按着②控制器的Y和SELECT來按制器的START。輸入指令後有特別聲音便代表成功了。跟着，以1P或2P選擇對電腦戰，決定了人物後會變更為隱藏的設定畫面。在這裏，可用十字掣左右來變更人物，以L或R來選版，以SELECT掣來將模式變更為DEBUG。完成了各種設定後按START的話，便能以那狀態來玩。另外，音樂測試是以A或B來選曲，按X掣來欣賞。

順序按①控制器的右3次，左4次、左4次後，按着②控制器的Y與SELECT來控①制器的START。



←輸入指令後，選擇對COM戰並決定人物後，會變成隱藏的設定畫面。

新作發售月曆表

By: J.J. & 葉Sir

預定2月發售之遊戲					
11日	スーパーツガン～ハコテン城からの招待状～	超級輪牌王-哈哥遠城的招待信-	ETC	EA・VICTOR	9800日元
11日	緋王伝～魔物達との誓い～	緋王傳-與魔物們之誓盟-	SLG	WOLFTEAM	11800日元
11日	トップマネジメントII	商業模擬系列II・電腦時代	SLG	光榮	14800日元
11日	バーチャルウォーズ	異度空間☆	ACT	COCONUT・JAPAN	1'000日元
11日	ソード・マニアック	劍神SWORD MANIAC	ACT	東芝EMI	8600日元
18日	ダービースタリオンII	打比大賽馬II	ETC	ASCII	12800日元
18日	迦楼羅王	迦樓羅王	ACT	EPIC・SONY RECORD	8900日元
18日	鉄腕アトム	小飛俠	ACT	ZAMUSE BANPRESTO	9000日元
18日	デザートファイター	決戰波斯灣2（沙漠戰機）	A・SLG	SETA	9800日元
18日	ラモス瑠偉の　ワールドワイドサッカー	RAMOS瑠偉之WORLD SIDE SOCCER	SPG	PACK・IN・VIDEO	9500日元
中旬	オリビアのミステリー	動畫拼圖OLIVIA S MYSTERY	A・PZG	ALTRON	9800日元
中旬	ピンクパンサー	PINK PANTHER便約☆	ACT	ALTRON	價格未定
25日	T－2　ザ・アーケードゲーム	未來戰士續集・T2街機版☆	ACT	ACCLAIM・JAPAN	9800日元
25日	ファーストクイーン	第一王后FIRST QUEEN	SLG	CULTURE・BRAIN	9800日元
25日	パチスロランド	角子老虎機島-硬幣傳說-	ETC	卡樂JAPAN	9800日元
25日	総合格闘技～アストラルバウト2～	總合格鬥技2 ASTRAL BOUT 2	ACT	KING・RECORD	9700日元
25日	大航海時代II	大航海時代II	SLG	光榮	11800日元
25日	すごいへべれけ	超級Q版歡柏	ACT	SUNSOFT	8900日元
25日	宇宙レース　アストロゴー！ゴー！	宇宙賽車ASTRO GO! GO!	RCG	MELDAG	9700日元
26日	いただきストリート2	人生富翁物語2	ETC	ENIX	9800日元
下旬	戦え原始人3～主役はやっぱり JOE & MAC～	戰鬥原始人3主角始終也是JOE & MAC	ACT	DATAEAST	8500日元
下旬	ストバスヤロウ将	街頭小將	SPG	B・I	9000日元
下旬	F－1 GRAND PRIX PARTIII	F1格蘭披治PART III	RCG	VIDEO・SYSTEM	9900日元
未定	カブキロックス	歌舞伎戰士KABUKE ROCKS	RPG	ATLUS	9800日元
未定	スーパー本命　G I 制覇	超級本命GI制霸	SLG	日本物產	9800日元
未定	サイボーグ009	再造人009	ACT	BEC	8800日元
預定3月發售之遊戲					
4日	スーパーループス	超級滾珠方塊	PZG	IMAGINEER	8900日元
4日	ザ・キングオブドラゴンズ	龍王戰士THE・KING・OF・DRAGONS	ACT	CAPCOM	9800日元
4日	スーパーファミスタ3	超級明星棒球場3	SPG	NAMCO	8800日元
上旬	真・女神転生II	真・女神轉生II	RPG	ATLUS	9990日元
上旬	スーパーリアル麻雀PIV	超真實麻雀PIV	ETC	SETA	9800日元
11日	ギャラクシーロボ	銀河機械戰	SLG	IMAGINEER	9800日元
11日	あさめしまえにゃんこ	早餐前之小貓	PZG	ZAMUSE/BANPRESTO	8800日元
11日	スーパーホッケー'94	超級冰上曲棍球	SPG	PR21	8900日元
18日	NHL　プロホッケー'94	NHL職業冰上曲棍球	SPG	EA・VICTOR	8900日元
18日	きんぎょ注意報！とびだせ！ゲーム学園	娛樂金魚眼	ETC	JALETO	9800日元
18日	SONIC BLASTMAN II	音速超人SONIC BLASTMAN II	ACT	TAITO	9500日元
18日	スーパー人生ゲーム	超級人生遊戲2	ETC	TAKARA	9800日元
18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	自己中心派2	ETC	PACK・IN・VIDEO	8900日元
19日	岡本綾子とマッチプレゴルフ	岡本綾子高爾夫	SLG	TSUKUDA・ORIGINAL	9700日元
中旬	イデアの日	伊迪亞之日	RPG	SHOWAY SYSTEM	9700日元
中旬	サイド・ポケット	SIDE POCKET	SPG	DATAEAST	8500日元
25日	南国少年パプワくん	南國少年巴布華	ACT	ENIX	8800日元
25日	スーパートロールアイランド～幸せをあげるの～	超級幸運祖	ACT	KEMCO	8900日元
25日	スペース　インベーダー～ザ・オリジナルゲーム～	太空侵略者　元祖版	STG	TAITO	4980日元
下旬	笑っていいとも！タモリンピック	請題便發笑	ETC	ATHENA	9500日元
下旬	ファイナルファンタジーVI	太空戰士F・F・VI	RPG	SQUARE	11400日元
下旬	スーパーロボット大戦 EX	超級機械人大戰EX	SLG	BANPRESTO	9800日元
下旬	あらいぐま　ラスカル	浣熊拉斯高	A・PZG	MASIYA	8800日元
未定	アンダーカバーコップス	秘密幹探UNDERCOVER COPS	ACT	IREM	9800日元
未定	チャンピオンズ　ワールドクラス　リーグサッカー	CHAMPIONS WORLD CLASS聯賽足球	SPG	ACCLAIM JAPAN	8900日元
未定	ダービージョッキー	打比騎師	SLG	ASCMIK	9800日元
未定	ジーコ　サッカー	薛高足球	SPG	EA・VICTOR	9800日元
未定	独立戦争 LIBERTY OR DEATH	獨立戰爭LIBERTY OR DEATH	SLG	光榮	11800日元

有★記號的遊戲表示已可落樣。

BIG BOY

買機送特惠遊戲5個

由即日起至2月16日止，凡在本公司購買各款遊戲機、超任、世嘉、紅白機、DUO-R、Neo-Geo、Game Boy、Game Gear等等，皆可獲贈5個特惠遊戲。

另由即日起至2月16日止，凡惠顧者可獲禮物一份，多買多送，送完即止。

東京獵人再顯神通

東京獵人除了代客追捕各種絕版遊戲之外，更搜羅了一些真正絕版的Games，將於2月初在本公司發售，Game Boy系列有聖鬥士，P.C. HuCARD有五人賽車II，C.D.系列有Capcom大冒險，羅德島戰記，星際沙羅曼陀，酒井法子等等，款式太多，不能盡錄，如果顧客們想買這些有錢也買不到的絕版Games，歡迎二月初到本公司參觀。

地址：牛頭角淘大商場二期地下208A　電話：7954512, 7507936　FAX: 3052282

頂尖高手的抉擇

搏擊之王超級手製

6 大優點：

①獨立連射，速度每秒32發。
②街機零件，出招零舍自如。
③按鈕位凹入設計適合手位。
④獨有防震操控桿，優越過人。
⑤預留無線遙控，可接駁無線遙控。
⑥ 8 方位設計，適合任何GAME種

新年特惠：

現凡買搏擊之王超級手製，即送金裝電光必殺技一本，有齊所有龍珠 Z Ⅱ、龍珠 Z、街霸Ⅱ TURBO、餓狼傳說Ⅱ、龍虎之拳、格鬥王、龍爭虎鬥、格鬥忍者龜、超級中國拳Ⅱ、世界英雄及亂馬½ Ⅱ 集，共11個93年度最勁格鬥GAME出招總攻略，數量有限，送完即止。

總代理：熊本城
地址：深水埗高登商場59號舖
　　　筲箕灣道407號筲箕灣中心 2 號舖
電話：708-8889，884-3139
FAX: 884-3139